MEGAFORCE

SATURN - MEGADRIVE - MEGA CD - 32 X - GAME GEAR - MASTER SYSTEM

MEGA force

le 1er mensuel des consoles SEGA

TOP SECRET ! Saturn

En direct du Japon

Virtua Fighter Kids
Dark Savior
La Légende de Thor...

EXCLUSIF

La Megadrive s'offre
ISS Deluxe et
Tintin au Tibet

Soluces

Maui Mallard (MD)
Virtua Fighter 2 (Saturn)

WIPEOUT, DESTRUCTION DERBY, ETC.

Tous les grands hits de Sony sont sur Saturn !

T 4702 - 49 - 32,00 F

32 FF • N°48 • MARS 1996 • BELGIQUE : 210 FB • LUXEMBOURG : 210 FL • SUISSE : 10 FS • CANADA 8 $ (Can)

SoS CONSOLES

N°1 FÉVRIER-MARS 1996

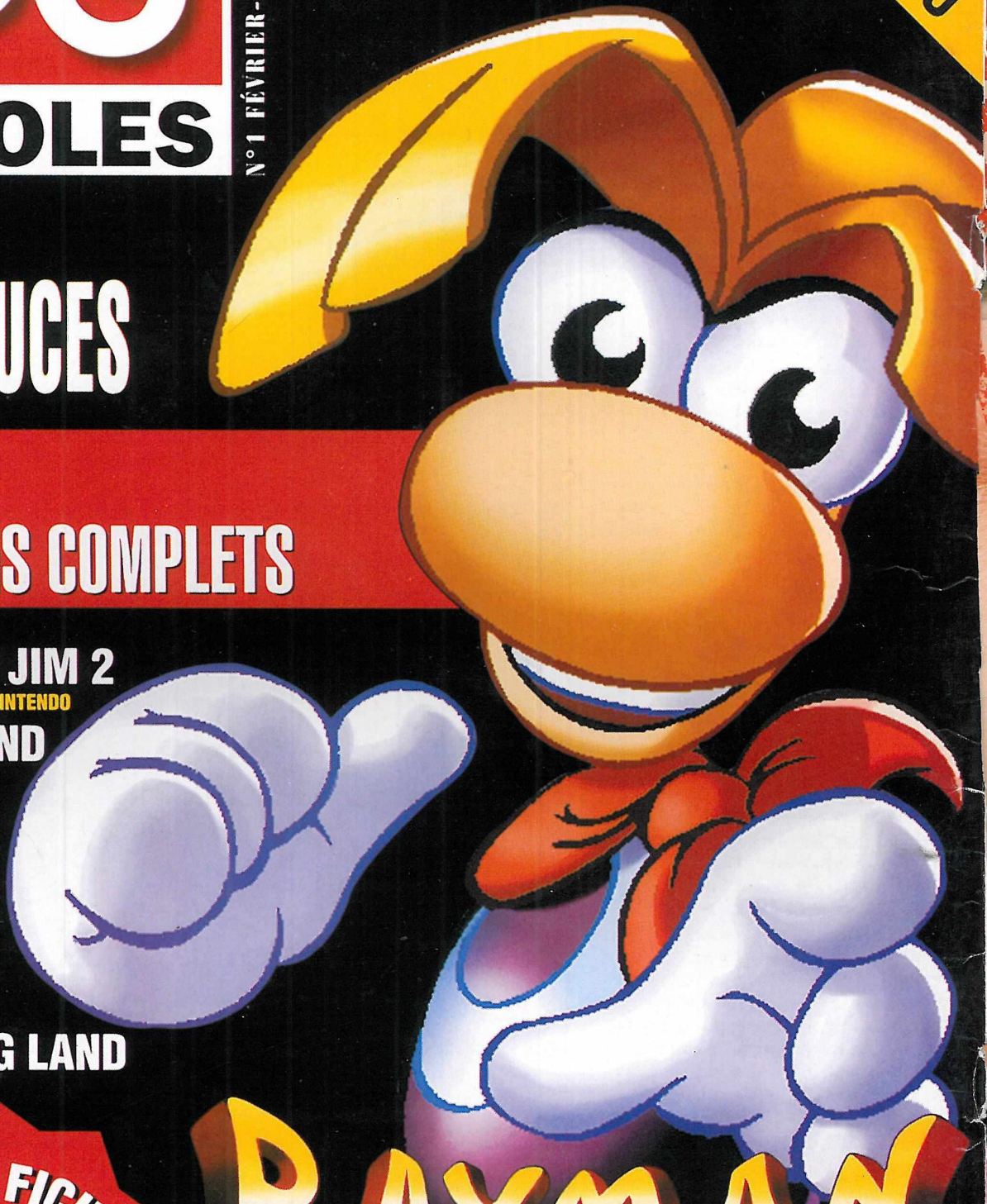
N° 1 NOUVEAU

le 1er mensuel

100% ASTUCES

SOLUTIONS et PLANS COMPLETS

- EARTHWORM JIM 2
  MEGADRIVE • SUPER NINTENDO
- YOSHI'S ISLAND
  SUPER NINTENDO
- WIPE OUT
  PLAYSTATION
- SEGA RALLY
  SATURN
- COMIX ZONE
  MEGADRIVE
- DONKEY KONG LAND
  GAME BOY



SPÉCIAL FICHES
DES DIZAINES D'ASTUCES À DÉCOUPER ET À CONSERVER

RAYMAN

LA TOTALE

27 pages de plans hyper détaillés pour finir le jeu à 100%

sur SATURN et PLAYSTATION

L 9507 - 1 - 32,00 F-

sommaire

MEGA FORCE N° 48 - MARS 1996

Errare Sony est. Ils ont commis l'erreur. Lorsque la nouvelle est tombée, tout le monde a crié au canular. Mais non : Psygnosis, filiale à 100 % de Sony, édite ses plus gros hits sur Saturn. WipEout, Destruction Derby, 3D Lemmings, Discworld... Et on susurre même que la liste pourrait s'agrandir. Alors, on se pose une question. Quel est l'intérêt de Psygnosis, dont la véritable dénomination est Sony Interactive Entertainment, à offrir ses plus grands jeux à son concurrent principal ? Aucun, si ce n'est de donner à Sega le bâton pour le frapper.
À moins que cela ne soit l'appât du gain... Le créateur du walkman pourrait bien être le rongeur qui, appâté par le fromage sur le piège à souris, se fait prendre par gourmandise. Sega dispose maintenant de toutes les armes, dont le fer de lance est sans aucun doute son département arcade (AM#1, 2, 3). Ces derniers ne sont d'ailleurs pas résolus à sortir leurs titres sur PlayStation. Avec une Nintendo 64 de nouveau repoussée jusqu'à octobre, et un Sony sans exclusivités, puisqu'on sait que Namco est également disposé à éditer ses softs sur Saturn, Sega a le champ libre. Qu'elle en profite pour prendre la place qui lui revient. La plus haute, celle de dominateur, de maître incontesté du jeu vidéo. Mais avant d'avoir le fin mot de l'histoire, nous verrons bien d'autres titres courir sur nos consoles, qu'ils soient 16 bits, avec Tintin au Tibet, ou ISS Deluxe, ou 32 bits, avec les productions de Neon/Ocean ou encore de Sega Japon, qui a une nouvelle fois démontré son imagination avec Virtua Fighter Kids. Mais maintenant, c'est à vous. Et attention aux yeux...

SCHMÜRZ.

le forum

COURRIER DES LECTEURS 4
LA PAGE D'ARNOLD 6
REPORTAGE : NEON 8
NEWS/PREVIEWS 12
DERNIERES SORTIES 27
WORK IN PROGRESS : TINTIN AU TIBET MD 30
LES SECRETS DE MEGA FORCE : ASTUCES ET SOLUCES 39
EN DÉTRESSE ..... 48 et 53
BON DE COMMANDE «ACTION REPLAY» 62
BON DE RÉASSORT 71
RUBRIQUE «MANGA» 88
RUBRIQUE «VIDÉO» 92
BON D'ABONNEMENT 93
L'OCCAZE DE L'ONCLE TOM 94
PETITES ANNONCES ..... 96 et 98

les previews

LÉGENDE DE THOR / SATURN 14
ISS DELUXE / SATURN 16
MAGIC CARPET / SATURN 20
DARK SAVIOR / SATURN 25
VIRTUA FIGHTER KIDS / SATURN 26
WIPEOUT / SATURN 28
DESTRUCTION DERBY / SATURN 28

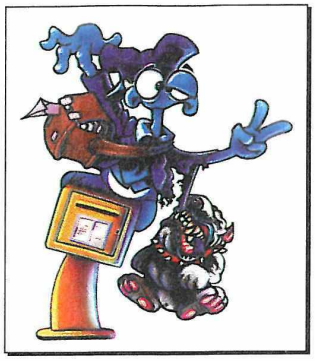
les nouveautés

JOHNNY BAZOOKATONE / SATURN 34
IN THE HUNT / SATURN 63
GALAXY FIGHT / SATURN 64
CYBERIA / SATURN 66
THE HORDE / SATURN 68
SUPER RETURN OF THE JEDI / GG 70
THE OOZE / MD 72
FIFA 96 / GG 75
MADDEN 96 / GG 75
PGA TOUR 96 / GG 75
KOLIBRI / 32X 76
HEBEREKE POPOITTO / SATURN 77
CHAOS CONTROL / SATURN 77
TITAN WARS / SATURN 78
GEX / SATURN 80
MORTAL KOMBAT 3 / GG 83
VR TROOPERS / GG 83
WORMS / MD 84
VIRTUAL GOLF / SATURN 87

fais moi mal Johnny

• MEGA FORCE est édité par MEGAPRESS, S.A. au capital de 250 000F. • 6,Bld du Général Leclerc • 92115 CLICHY Cedex •
• Adresse Courrier : 6, bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex • Tél. : (1) 41 06 44 44 Fax : (1) 41 06 44 48 •
• Président : Xavier DEPORTAL • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Directeur de la Rédaction : Jean-Marc DEMOLY •
• Rédacteur en chef adjoint : Laurent COTILLON • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE •
• Secrétaire de Rédaction : Catherine PERRONE • Maquette : Dom, Mireille Guérineau •
• Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • 3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Illustrations des rubriques : Alain BERTRAND, Illustration de Couverture : WipEout © 1996 Psygnosis• Publicité : Isabelle Weill • Directeur des ventes : Emmanuel VINOT, Tél.: 47 56 14 24 Terminal EB6 • Modification et service de réassort : N° vert : 05 19 84 57 • Photogravure : PPO, Champa • Impression : JEAN DIDIER, ROTOSUD • Distribution : Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • N° issn 1161 44 12 •
Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, emmanuel VILLALBA, Michaël COIFFIER, Pascal HENDRICKX, Alain MILLY, Stéphane HEBERT, Marco VEROCAÏ •
Correspondants permanents : au Japon : Ho UTSUMIYA (Sashimi), • Ce numéro comporte un double poster au format magazine - Recto : © 1996 Marvel Entertainment Group, Inc. / Editions SEMIC - Verso : p 1995 MMP © Toei Animation CO LTD.

le courrier



Konnichiwa ! Devant vos yeux ébahis par tant de culture, je vais vous donner l'explication : ça veut dire bonjour en japonais. Mais on n'est pas là pour beurrer des sandwiches, plutôt pour répondre à vos questions. Que dis-je, à vos innombrables questions ! Et vous en avez, de la chance. Vous croyez qu'il y a quelqu'un pour répondre aux miennes, hein ? Et je m'en pose plein ! Pourquoi Time Warner Interactive nous a gâché Virtua Racing ? Pourquoi Gérard Holtz est aussi petit ? Pourquoi les extraterrestres n'ont-ils pas désintégré Jacques Pradel ? Pourquoi Dorothée a un aussi long nez ? Pourquoi est-ce que les chiens de mon quartier sont aussi sales, et sont toujours pris d'envie devant ma porte ? Autant de questions qui restent sans réponses. Allez, tiens, celui qui me répond le mieux le mois prochain, je lui envoie un truc. Parole de Schmürz ! En attendant, c'est aux vôtres que je vais répondre. Et pas qu'un peu...

SCHMÜRZ

"...Si Sega a baissé ses prix, c'est grâce à Sony..."

SALUT MEGA FORCE !

Tout d'abord, je vous félicite pour votre spécial baston qui est un vrai bijou. Voilà, maintenant mon coup de gueule. Je suis l'heureux possesseur d'une PlayStation Sony (je reste tout de même abonné à Mega Force) et quand je lis ce que vous dites sur ma console, j'ai envie de vous cracher à la gueule. Vous prétendez que les jeux PlayStation sont ennuyeux (le spécial baston a dû être un calvaire pour vous, car vous avez dû vous forcer à jouer à un jeu comme Tekken...) et là, je réponds un énorme NON ! Avez-vous déjà joué à Doom sur PlayStation ? Si oui, vous mentiriez en disant qu'il est ennuyeux... Pareil pour Raiden Project, Ridge Racer, WipEout, Kileak the Blood 1 et 2, Loaded... Aucun de ces jeux n'est ennuyeux.

Merci pour ta fidélité, mais maintenant, on va jouer cartes sur table. Doom, j'adore, j'en suis malade, qu'il soit sur 32X, Jaguar ou PlayStation ou PC. Et j'adorerai sa version Saturn dans quelque temps. Raiden Project, c'est un jeu de tir tout ce qu'il y a de plus classique. Y'en a des tonnes dans le genre. Ridge Racer, c'est sympa et beau, mais y'a deux ou trois trucs qui me chiffonnent, genre la gestion des rapports de vitesse ou des collisions. Tekken, rien à dire. Ça cartonne bien, et ce, même s'il y a quelques petits bugs. WipEout, il y a les clans pour, et les clans contre. Moi, je le trouve carrément beau, mais un poil limité côté intérêt, et pas toujours maniable. Kileak the Blood, c'est gentil. Pour moi, ça ne vaut pas, dans le genre, un Alien Vs Predator sur Jaguar ou un Doom. Quant au Kileak 2, on va peut-être attendre qu'il sorte en officiel ? Quant à Loaded, c'est pas facile, mais agréable. Pour résumer, je n'ai jamais dit que TOUS les jeux PlayStation étaient ennuyeux. Je trouve simplement que, dans l'ensemble, ils en jettent un max' visuellement, mais que sur la profondeur de jeu, Sega, qui connaît mieux les joueurs, fait mieux. Et dans le milieu, c'est ce que tout le monde te dira, que ce soit dans la presse, chez les éditeurs ou chez les programmeurs.

Pourquoi ne pouvez-vous pas admettre que Sony a frappé très fort avec sa console ? Si Sega a baissé ses prix, c'est grâce à Sony, ne l'oubliez pas (Sega a compris que si sa console restait à 3390 F, Sony aurait mis 6 mois pour régner en maître sur le marché 32 bits, et puis Noël approchait...). En ayant une Sony, j'évite le cycle «pompe à fric» de Sega (32X, Mega-CD, deux daubes qui n'ont eu qu'un but : gagner du temps en attendant la Saturn). Un dernier mot : mon meilleur pote a une Saturn, je peux donc comparer... (D'ailleurs, mon pote ne s'est pas du tout ennuyé sur mes jeux PlayStation). Salut !

J'admets que le lancement de la bécane de Sony a été réussi (avec un budget de 50 millions de dollars pour l'Europe, c'est heureux). Mais depuis, plus rien de bien extraordinaire... Quant aux prix Sega, je suis -et nous sommes- d'accord avec toi. La Saturn n'aurait pas pu prendre de l'essor avec son prix d'origine. Enfin, le M-CD et la 32X nous ont autant déçus que toi, et j'espère que l'éventuelle extension 64 bits ne sera pas du même acabit. Deux leçons devraient avoir suffi....

Mishima.

"...Pourra-t-on s'attendre à des jeux mieux que Sega Rally ?..."

SALUT À TOI, O VÉNÉRÉ SCHMÜRZ !

Je suis l'heureux possesseur d'une Saturn. Et des questions, je n'en compte plus le nombre. Mais ne t'affole pas, je ne t'en ai sélectionné que deux.

1) J'ai fini Myst, d'ailleurs un excellent jeu. Mais à la fin, les programmeurs suggèrent qu'une prochaine version est en préparation. Alors à quand Myst 2 ?

Rassure-toi, Sunsoft, créateur de Myst, a travaillé d'arrache-pied pour sortir bientôt Jewels of the Oracle, un jeu tout aussi beau, et tout aussi casse-tête sur Saturn.

2) Vous dites dans le numéro 45 que Sega Rally n'a pas été conçu avec le deuxième kit de développement, l'OS 2. Pourra-t-on s'attendre à des jeux mieux que Sega Rally ?

Dans la logique des choses, oui. La Saturn n'en est qu'à ses débuts, et elle en a encore dans le ventre !...

Arnaud, alias le Saturnausore de Millau.

"...Laisseras-tu au moins quelques pages dans ton mag' pour la Megadrive ?..."

SALUT À TOI, GRAND SCHMÜRZ.

Je suis ton mag' depuis quelques mois (la honte) et je le trouve vraiment génial. Bon, comme le disait un lecteur au mois de janvier, la MD a de moins en moins de place dans Mega Force et je crains de ne plus l'acheter d'ici quelques mois. Voici mes questions :

1) Laisseras-tu au moins quelques pages dans ton mag' pour la Megadrive ?

Dans la mesure où il y aura des jeux, ceux-ci tiendront une grande place, come c'est le cas ce mois-ci avec ISS Deluxe, Tintin au Tibet, ou encore Worms... La Megadrive a toujours la priorité. Mais tu ne seras pas plus gâté ailleurs, car la MD n'y est pas plus présente, voire moins. Les autres canards se sont tous tournés vers les 32 bits.

2) Est-ce que les éditeurs comptent programmer Doom sur Megadrive d'ici fin 96 ?

Hélas, à ma connaissance, ce fabuleux jeu n'est pas au programme de la première 16 bits du marché.

Grégory.

MORCEAUX CHOISIS...

1) J'ai acheté la cartouche de jeu Fifa Soccer 96 sur Sega mais je n'arrive pas à assimiler complètement ce jeu qui est remarquable. Il y a les codes et certaines options que je ne comprends pas. De ce fait, pouvez-vous m'envoyer des documents et astuces s'il y en a, pour qu'enfin je puisse connaître ce jeu par cœur. Christophe.

Pour les codes, c'est Logan qu'il faut voir. Par contre, je peux te filer un bon plan. Lis la notice... On l'oublie trop souvent, mais chaque joueur devrait le faire avant de jouer.

2) Comment peut-on se procurer un job à Megaforce ? Mr Dark.

Avec certaines qualités (écriture correcte, connaissance des jeux...), une lettre de motivation, et une photo de ta sœur.

des lecteurs

SALUT SCHMÜRZ !

Je te souhaite bonne année en espérant que Sega baisse le prix de la Saturn. Car même à 2490 F, pour moi, c'est trop cher. À croire que désormais, les jeux vidéo sont réservés aux millionnaires…
Je compatis amplement, mais souviens-toi que la Megadrive, à sa sortie, coûtait très cher elle aussi (1990 francs avec le jeu Altered Beast). Aussi, il est sensé de penser que la 32 bits suivra la même voie…

1) Pour l'année 95, combien Sega a-t-elle vendu de Saturn et de Megadrive ?
Dans le monde, 2 millions et demi de Saturn ont été vendues, selon Sega : soit 2 millions au Japon, 300.000 aux États-Unis, et 250.000 en Europe, dont 60.000 pour la France. Quant à la Megadrive, dans l'année passée, 1,2 million d'unités ont été vendues, dont 150.000 pour la France. Voilà, ça c'est du chiffre !

2) Désormais, le Mega-CD et la Megadrive 32 X ont un prix raisonnable. Même si, maintenant, ces consoles n'ont plus beaucoup d'avenir, ont-elles quand même bien marché ?
Ben… Le Mega-CD s'est vendu à 60.000 exemplaires, ce qui serait correct si cela ne s'étalait pas sur plus de deux ans... Quant à la 32X, c'est un peu le flop, puisque 20.000 «bananes» seulement se sont vendues en France, dont quelques-unes qui sont revenues pour cause de panne. Par contre, j'ai appris que Natacha n'avait toujours pas trouvé quelqu'un pour lui expliquer comment ça marche. Ce n'est pas faute de prétendants !

3) Dans les tests de jeux, vous dites souvent que les jeux de plates-formes se ressemblent tous. On pourrait dire la même chose des jeux de combat qui ont, à mon avis, un air de ressemblance entre eux. Pourquoi les testeurs de jeux sont-ils si sévères avec les jeux de plateaux ?
Ce n'est pas être sévère que de demander un peu d'originalité ! Depuis la création des jeux vidéo, ou presque, on voit toujours la même chose. En plus ou moins beau, en plus ou moins maniable, ou en plus ou moins intéressant. Je trouve tout de même que c'est un peu facile d'utilier toujours le même principe (sauter, récupérer des items…) en changeant juste le personnage, le «scénario» et les décors. Ce que demandent les testeurs, c'est plus de créativité, plus d'innovations. Et ils le demandent aussi pour vous ! Cependant, quand un jeu de plates-formes est bon, on le dit. Regarde Johnny Bazookatone ce mois-ci, ou Rayman, ou Earthworm Jim… Ces trois softs ont tous un truc en plus qui les fait sortir de l'ordinaire. Nous ne sommes donc pas sévères, mais peut-être un peu exigeants… Quant aux jeux de baston, je suis assez d'accord avec toi. Ils se ressemblent souvent. Il en existe en gros trois sortes : le genre Mortal Kombat, le genre Virtua Fighter, et le genre Street Fighter, avec les bons vieux sprites en 2D. Cela dit, il est vrai que le genre ne se prête pas aux mutations brutales…

4) D'ailleurs, dans les consoles 32 bits (et surtout celle de Sony), je trouve qu'il y a trop de jeux de sport et de baston. Qu'en penses-tu ?
Ce n'est pas si flagrant que ça. Il est vrai qu'il y en a pas mal, mais cependant, les 32 bits permettent aussi des jeux d'un genre nouveau, comme Myst, Robotica ou Virtual Hydlide… Et ce n'est pas fini, puisque la ludothèque du PC va aussi se mettre à la console. On va donc voir arriver une grande variété de jeux, qui fera que chacun aura le choix dans sa catégorie préférée. «Il faut laisser le temps au temps» comme dirait Dom, notre directeur artistique, qui préfère piquer les citations aux autres plutôt que de se creuser la cervelle à en trouver lui-même.

5) Pourquoi, dans Mega Force, tu ne parles jamais de la Pico ?
D'une part, son actualité n'est pas hyper débordante, ce qui fait que, si on vous en parle, ce ne sera que sur quelques lignes. D'autre part, elle s'adresse vraiment aux plus jeunes, et ne répond pas à l'attente de la majorité d'entre vous. C'est la même chose pour les jeux PC de Sega. On vous en a parlé, mais on ne va pas en faire un flan à chaque fois qu'un titre sortira. D'autant plus que vous êtes des consoleux, et que ces titres, vous les avez depuis belle lurette.
Fabien.

Juste avant de vous quitter, un petit mot pour vous rappeler que le 3615 Mega Force est à votre disposition pour discuter avec moi. Enfin, et ceci s'adresse à Scrappy, qui nous a envoyé une petite BD bien drôle : la prochaine fois (quand tu veux), envoie-nous un truc bien clean, qui pourrait, sait-on jamais, être publié dans le courrier. Mais pour ça, il faut que ce soit plus… propre.

"…Pour l'année 95, combien Sega a-t-elle vendu de Saturn et de Megadrive ?…"

MORCEAUX CHOISIS…

3) En ce moment, dans Mega Force, il y a pas mal d'érotisme, surtout dans la rubrique Manga. Est-ce que ça incite les jeunes à acheter Mega Force, ou c'est simplement parce que t'adores ça ? Yohan.
Si les «jeunes» veulent de l'érotisme, ils trouveront tout ce qu'il faut dans une librairie, pour le même prix, et avec beaucoup plus de photos. Ce n'est pas non plus parce que ça m'excite. C'est parce que les Mangas sont comme ça, et que l'érotisme représente une grande partie des productions nippones. Et encore, nous, on en censure…

4) En achetant Fifa Saturn, j'ai vu sur la boîte qu'il y avait un mode pour s'entraîner. Une fois lancé mon super jeu, il n'y avait aucune trace de mode "training". J'ai demandé à un autre copain qui, comme moi, s'est fait avoir. Alors j'aimerais savoir s'il y a un menu caché comme dans Fifa 95 (sur MD), ou si EA Sports se paye notre tête avec de la publicité mensongère ?
Un peu comme toi, je n'ai rien vu venir concernant l'entraînement. Sincèrement, je ne pense pas que ce soit un "plan arnaque". Je pense plutôt que cela vient d'une traduction «bête et méchante». Peut-être ont-ils voulu dire «entraînez-vous sur un match amical avant de partir à l'assaut des tournois» ?

"…est-ce qu'Alien Trilogy est meilleur que Doom ?…"

SALUT CHER SCHMÜRZ !

Vous n'en avez pas marre de commencer tous de la même manière ? Le mois, prochain, grand concours d'intros' !
Depuis que je possède une Saturn avec trois jeux (Rayman, Panzer Dragoon et Daytona USA) des questions trottent dans ma tête.

1) Est-ce que Landstalker 2 va sortir sur Saturn ou sur Megadrive ?
Sur Megadrive, rien à l'horizon. Par contre, sur Saturn, l'équipe de Landstalker, Climax, prépare Dark Savior, qui a tout l'air d'être un jeu à pleurer de bonheur.

2) Est-ce que Sega va concevoir une extension 64 bits pour la Saturn ? Si oui, pourquoi pas plutôt une extension de 128 bits ?
En effet, Sega y réfléchit très sérieusement, mais point de date, point de détails, point de prix. En parallèle, Sega réfléchit aussi sérieusement à une vraie console 64 bits, mais qui n'est pas pour demain.

3) Dans le Megaforce n°27, tu parlais de l'Enterprise, une console 128 bits. Est-ce que cette console sortira un jour ? Si oui, quand ?
Ouaip, c'était même Sharp qui bossait dessus. Alors si tu regardes le n°27, tu verras que c'était le numéro d'avril, c'est donc un… poisson ! Remarque, c'était trop drôle. C'est Sashimi qui avait dessiné la console en 3D sur un ordinateur, et qui avait passé le fichier à des confrères pour participer à ce poisson. Du coup, on a vu des canards généralistes reprendre la photo et l'info' telle quelle, comme Video 7, par exemple. La preuve qu'ils se "cassent" vachement pour chercher leurs infos… Mais désolé pour toi, c'était un canular (très réussi visiblement, car tu n'es pas le seul à en reparler de temps en temps…). En tout cas, c'est la preuve qu'entre mags', on peut aussi s'entendre.

4) Vaut-il mieux que j'achète Virtua Fighter 2 ou que j'attende Virtua Fighter 3 ?
Si l'AM#2 bosse déjà sur VF 3, tu as cependant un bon paquet de mois à attendre avant d'y jouer sur Saturn. Par contre, tu peux d'ores et déjà te jeter sur VF2, qui est vraiment impressionnant de beauté, de rapidité et de fun.

5) Et enfin la dernière : est-ce qu'Alien Trilogy est meilleur que Doom ?
Un fan de Doom restera toujours fidèle à Doom, et un dingue d'Alien préfèrera Alien. Techniquement, les deux devraient se valoir, les programmeurs de Probe et d'ID n'étant pas des lavettes. Après, tout n'est qu'une question d'atmosphère. Aimant les deux, je ne vois pas comment je pourrais donner l'avantage à l'un ou à l'autre…
Vincent, surnommé le Saturnien.

LA PAGE D'ARNOLD

Amis du sport et de la culture, bonjour ! (euh... non, sport et culture, ça le fait pas trop sauf en Jamaïque. Faut que je trouve autre chose). Bonjour chers lecteurs et lectrices ! (avec ça, il ne me reste plus qu'à me faire greffer le faciès de Lucien Jeunesse). Salut les kids, ça booste à donf ?! (20 sur 20 au Bac option faux jeune). Bon alors, ce mois-ci, vu les essais désastreux ci-dessus, vous vous passerez de l'intro de bienvenue. En revanche, bonne nouvelle, j'ai retrouvé mes doigts (n'insistez pas, vous ne saurez pas où je les avait fourrés... euh... laissés) et j'ai enfin pu m'adonner à un plaisir que certains jugent coupable, je veux bien sûr parler de... de... de jeux vidéo. Trois jeux ont retenu mon attention ce mois-ci (et pour la retenir, faut être balaise !). Jonnhy Bazookatone (US Gold) sur Saturn, The Ooze (Sega) sur Megadrive et In the Hunt (Imageneer) sur Saturn. Jonnhy Bazookatone est le premier jeu qui porte un nom à coucher dehors, faut l'avouer (il paraît que c'est parce que Jonnhy Halliday est déjà déposé) mais mis à part ça, c'est une bonne éclate. Enfin un jeu qui mêle aventure et rock'n roll (un peu comme aller à un concert de Dick Rivers). Dans ce jeu de plates-formes, vous êtes un rocker qui part à la recherche de sa guitare en évoluant dans des décors plutôt cools : un cimetière, un hôpital, des égouts, le soutif de Jeanne Calment... euh non, il était pas dispo, elle l'avait prêté à Lolo Ferrari ! Bien sûr, des ennemis nombreux se chargent de vous barrer le chemin mais heureusement, vos deux flingues vous aident à faire le ménage (telle une Linda de Suza transformée en Terminator). Le jeu m'a fait pensé à Earthworm Jim au niveau de l'esprit, malheureusement en beaucoup moins speed. Pour Jonnhy Bazookatone 2, je préconise une rencontre avec Carl Lewis.

LORSQU'ARNOLD N'EST PAS EN TRAIN DE PARLER DEVANT SON BEAU MICRO DES STUDIOS DE FUN RADIO, C'EST-À-DIRE LE WEEK-END, IL AIME À SE PRÊTER AU RÔLE DE TESTEUR, ET S'EXPRIMER SUR LES JEUX QU'IL A AIMÉS OU... DÉTESTÉS.

S'il y a un truc que j'ai toujours rêvé de faire (après homme politique, pour mentir sans avoir de remords), c'est piloter un sous-marin. Manque de bol, du haut de mon mètre 93, on m'a conseillé d'abandonner ou d'intégrer les forces navales du géant vert ! Aussi étais-je au comble du désespoir (sortez les Kleenex !) lorsque, soudain, d'un coup, vis-je In The Hunt branché sur une télé. Et là, faut dire : éclate totale ! À bord d'un sous-marin de poche, vous affronterez vos ennemis qui déboulent par air et par mer. Accrochez-vous bien, c'est Apocalypse Now qui commence, un coup à foutre un infarctus au Cdt Cousteau ! Bref, un jeu bien divertissant et bien bourrin qui a séduit le déficient mental que je suis.

Pas très speed non plus, c'est The Ooze sur Megadrive ; mais c'est normal lorsque l'on est une masse verte gélatineuse rampante. Sur ce coup-là, on se la joue plutôt déchets toxiques post-nucléaires pour ce qui est des décors (c'est à croire que les concepteurs du jeu ont visité mon appart' tellement c'est ressemblant). Le but : retrouver tout l'ADN qui vous permettra de redevenir humain (cela dit, si vous vous retrouvez avec la tronche de Sim, je ne sais pas si vous y gagneriez au change). The Ooze est plutôt sympa mais, en tant que militant écolo à mes heures perdues, je ne me suis pas attardé.

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS NOUVELLE ADRESSE
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
STRASBOURG
6, rue de Noyer
Tél : (16) 88 22 23 21

Megadrive

ADDAMS FAMILY VALUE (EUR)	389,00	**NBA LIVE 96 (EUR)**	**369,00**
ASTERIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	299,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	349,00
BATMAN ET ROBIN (EUR)	249,00	NHL 96 (EUR)	369,00
BATMAN FOR EVER (EUR)	**299,00**	NHLPA 95 (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	299,00	PETE SAMPRAS 96 (EUR)	379,00
EARTWORM JIM 2 (EUR)	**389,00**	PGA TOUR GOLF 3 (EUR)	249,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	**349,00**	PHANTASY STAR 4 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	**399,00**	SPIROU (EUR)	399,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	299,00	SPOT GOEST TO HOLLIWOOD (EUR)	399,00
LIGHT CRUSADER (EUR)	399,00	STREET RACER (EUR)	349,00
LOBO (EUR)	449,00	SUPER SKIDMARKS (EUR)	399,00
MICRO MACHINE 96 (EUR)	399,00	THEME PARK (EUR)	399,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	**429,00**	THOMAS BIG HURT (EUR)	349,00
NBA JAM T.E (EUR)	**199,00**	**WRESTLEMANIA (EUR)**	**349,00**

Promos

		PETE SAMPRAS (EUR)	**149,00**
AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	PITFALL (EUR)	199,00
BATMAN RETURNS (EUR)	149,00	RISTAR (EUR)	129,00
BLOOD SHOT (EUR)	99,00	SAMOURAI SHODOWN	199,00
BUBSY 2 (EUR)	129,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	99,00
DINO DINIS SOCCER (EUR)	**99,00**	**SONIC & KNUCKLES (EUR)**	**199,00**
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	**149,00**	SPARKSTER	199,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
LEMMINGS 2 (EUR)	149,00	STARGATE (EUR)	199,00
MICKEYMANIA (EUR)	**169,00**	SYNDICATE (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT 2	199,00	TASMANIA 2 (EUR)	129,00
MR NUTZ (EUR)	129,00	URBAN STRIKE (EUR)	149,00
NBA JAM (EUR)	149,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**349,00**
NBA LIVE 95 (EUR)	199,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	129,00
NFL QUATERBACK 95 (EUR)	199,00	ZOOL (EUR)	99,00

● ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY
POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 99 F
➥ AVEC UN JEU ACHETE : 69 F

Sega 32 X

➜ **SEGA 32X + 1 JEU** **790 F**
➜ **SEGA 32X + VIRTUA FIGHTER** **990 F**
JEUX 32 X **199 F** ... TITRES SUR DEMANDE

Game Gear

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN	149,00	FATAL FURY SPECIAL	249,00
MORTAL KOMBAT 3	249,00	EARTHWORM JIM	269,00
SAMOURAI SHOWDOWN	249,00	NBA JAM TE EDITION	269,00

Articles DRAGON BALL Z

BATTLE COLLECTION 1 à 9	**69 F**	**T SHIRT**	**79 F**
10 à 16	**99 F**	**HERO COLLECTION 4**	**20 F / sachet**
STICKERS	**5 F**	**CASQUETTE**	**59 F**
MANGA	**35 F**	**SHORT**	**99 F**
MANGA COULEUR	**79 F**	**LOT DE 3 SLIPS**	**59 F**
PUZZLE 500 PIECES	**99 F**		

CASSETTES VIDEO FRANCAISE N° 1 à 11 ➜ 99 F
DRAGON BALL LE FILM ➜ 99 F

Mega CD

BATMAN RETURN	99,00	NHL 94	99,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	**99,00**	STARBLADE (EUR)	99,00
NBA JAM (EUR)	99,00		

Saturn Version PAL

➜ **SATURN VF + DAYTONA USA** **2490 F**
VIDEO CD ADAPTATEUR (MPEG) **1190 F**
Liste des films disponible sur demande

ASTAL (USA)	299,00	ROBOTIKA (EUR)	349,00
CLOCK WORK 2 (EUR)	299,00	**SEGA RALLY (EUR)**	**399,00**
CYBER SPEEDWAY (EUR)	369,00	SHERLOCK (EUR)	349,00
D (EUR)	369,00	SHINOBI X (EUR)	349,00
DEADLY SKY (EUR)	389,00	SIM CITY 2000 (EUR)	389,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**489,00**	SLAM PUNK (JAP)	299,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	369,00	STREET FIGHTER (EUR)	249,00
GALATIC ATTACK (EUR)	349,00	STREET FIGHTER ZERO (JAP)	449,00
GALAXY FIGHT (JAP)	299,00	STREET FIGHTER REAL BATTLE (JAP)	199,00
GRAN CHASER (JAP)	199,00	SUPER HANG ON (EUR)	389,00
HI OCTANE (EUR)	369,00	THEME PARK (EUR)	369,00
IN THE HUNT (JAP)	399,00	THUNDER HAWK 2 (EUR)	349,00
JOHNNY BAZOOKATONE (EUR)	349,00	**TOSHIDEN (JAP)**	**399,00**
KING OF SPIRIT (JAP)	299,00	TRUE PINBALL (EUR)	369,00
MANSION OF HIDDEN SOULS (EUR)	249,00	VAMPIRE HUNTER (JAP)	449,00
MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	349,00	VICTORY BOXING (EUR)	369,00
MYST (EUR)	389,00	**VIRTUA COP + GUN (EUR)**	**489,00**
MYST (USA)	199,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (EUR)**	**399,00**
NBA JAM TE (EUR)	299,00	**VIRTUA FIGHTER 2 (USA)**	**299,00**
NFL QUATERBACCK 96 (EUR)	369,00	VIRTUA GUN	199,00
NHL HOCKEY (EUR)	369,00	**VIRTUA RACING (EUR)**	**299,00**
OFF WORLD INTERCEPTOR (EUR)	369,00	WING ARMS (EUR)	389,00
RAYMAN (EUR)	**349,00**	WORLD CUP GOLF (EUR)	349,00
REVOLUTION X (EUR)	369,00	WORMS (EUR)	369,00
RISE 2 (EUR)	369,00	X MEN (EUR)	369,00

GENIAL !
ACTION REPLAY + ADAPTATEUR + MEMORY CARD 3 en 1 **399 F**
ARCADE RACER (VOLANT) **449 F**
ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS **249 F**
SI VOUS ACHETEZ UN JEU **199 F**

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur :

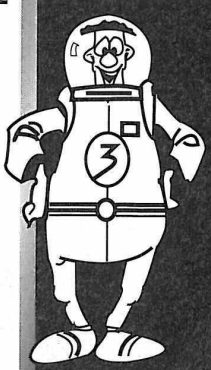
❒ SUPER NINTENDO	❒ MEGADRIVE	❒ GAME GEAR	❒ PLAYSTATION
❒ SUPER NES	❒ MEGA CD	❒ 3 DO	❒ SATURN
❒ SUPER FAMICOM	❒ NEO GEO	❒ CDI	❒ NEC
	❒ GAME BOY	❒ JAGUAR	

MEGAFORCE 03/96

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.



Les effets d'ombre et de lumière ont bénéficié d'un traitement de faveur.

TUNNEL B1

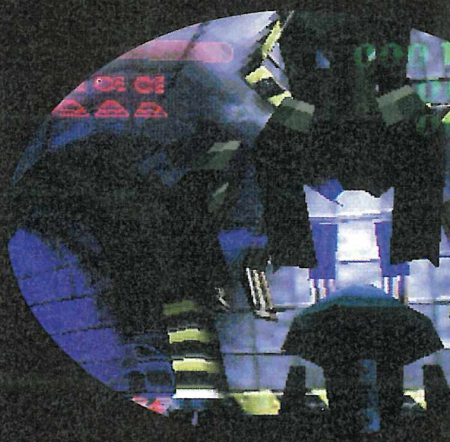
Admirez le reflet de l'eau, c'est pas beau, ça ?

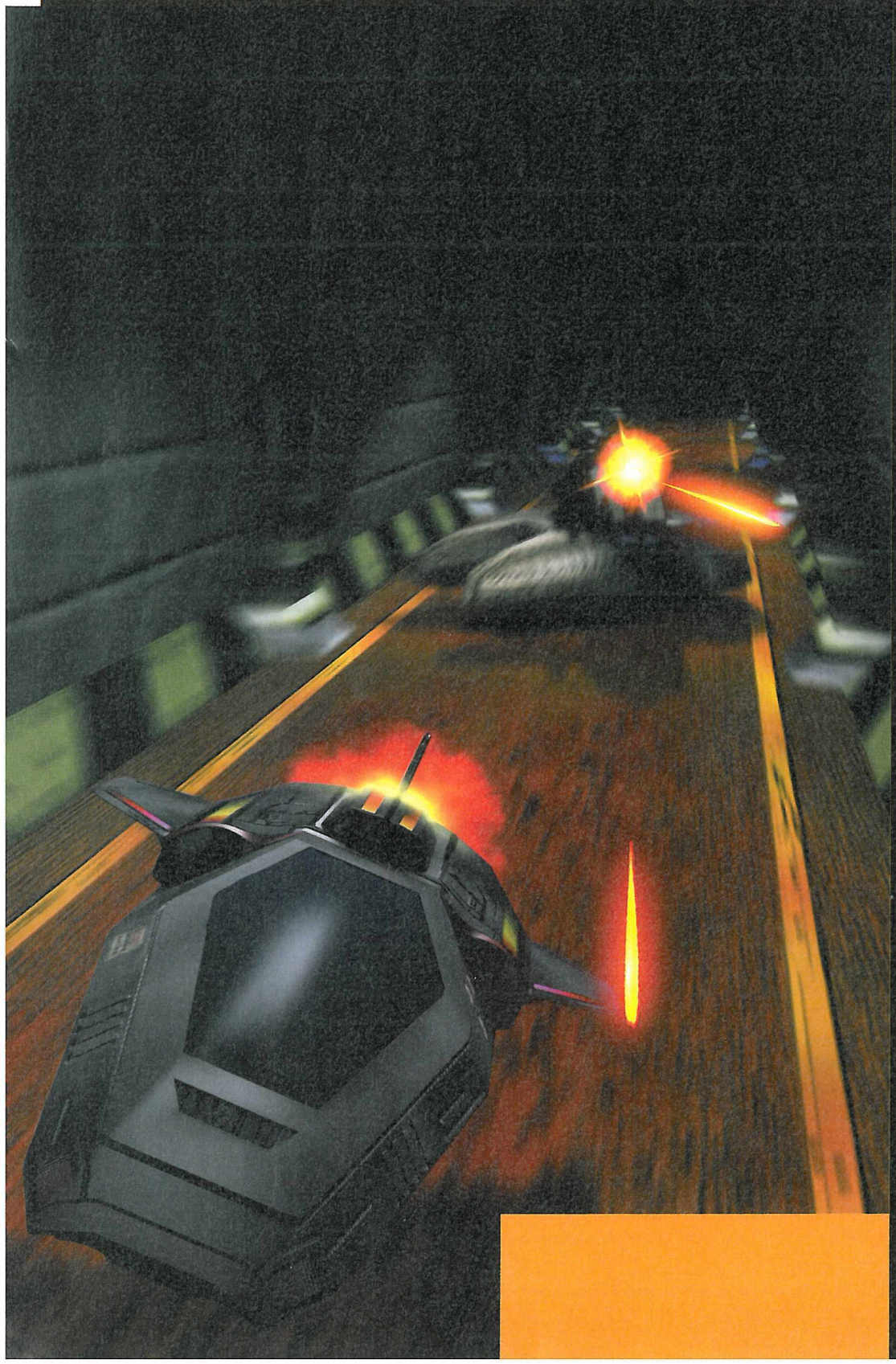
VANISHED POWERS

Viper vous en mettra plein la vue avec ses séquences de démo.

VIPER

ch

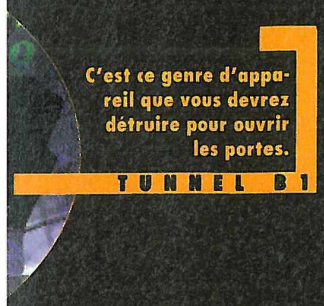




Neon, très peu d'entre vous doivent connaître. Nous-mêmes, jusqu'à alors, nous ne soupçonnions pas l'existence de cette société. Cela dit, maintenant, nous pourrons mettre des jeux sur ce nom. Fondée fin 94, Neon n'est pas connue du monde des consoleux. Le seul jeu qu'elle ait programmé, et qui ait été édité, est Mr Nutz sur Amiga. Bien évidemment, chacun des six membres fondateurs a travaillé auparavant, et c'est ainsi que chacun a, à son compte, certains softs de renommée, comme Apidya et Turrican 3 sur Amiga, programmés par Peter Thierolf. Mais dès le mois de juin, ses produits, édités par le Britannique Ocean, vont envahir la Saturn et vous allez constater avec moi que l'on n'a pas fait le voyage jusqu'à Francfort pour des «Kartofels». Admirez un peu Tunnel B1…

la saturn ez les goths

Cachée au milieu des Goths, des Wisigoths et des Ostrogoths, se trouve une nouvelle peuplade, sise à Darmstadt, près de Francfort, en Allemagne. Ce nouveau peuple a pour nom Neon. Contrairement à ses glorieux ancêtres, il ne se bat pas à coups d'épée à double tranchant ou de masse médiévale. Il ne s'agit donc pas d'une troupe de guerriers, ni même de magiciens. Ce sont des programmeurs, et leur arme, la plus redoutable de toutes, c'est le pixel. La preuve par trois, la voici avec Viper, Vanished Powers et Tunnel B1, trois jeux édités par Ocean sur Saturn.



C'est ce genre d'appareil que vous devrez détruire pour ouvrir les portes.
TUNNEL B1

par Laurent Cotillon

Mieux que le tunnel du Mont-Blanc

Tunnel B1 n'est pas comme ces tunnels qui ornent nos montagnes et maintenant nos mers. On n'est pas pressé d'en sortir... Et pourtant, il y aurait de quoi, avec tout ce qui vous y attend. Comme vous vous en doutez, ce soft, qui devrait voir le jour en juin, prend place dans un futur sombre, un futur à la Blade Runner. Si vous savez peu de choses sur votre passé, la police en sait, elle, beaucoup plus, puisqu'elle vous traque dans toute la région. Où que vous alliez, que ce soit dans les usines, dans les tunnels qui sillonnent les dessous de la cité, dans la ville, dans les égouts ou dans les usines chimiques, les forces de l'ordre vous attendent. Le seul moyen dont vous disposez pour leur échapper, hormis votre courage et votre intelligence, c'est votre véhicule : un petit vaisseau sur coussins d'air qui se faufile partout. Et celui-ci est d'ailleurs bien armé, puisqu'il dispose de nombreuses munitions pour alimenter votre mitrailleuse. Mais heureusement pour vous, lorsque vous tournerez dans les dédales de Tunnel B1 (qui ont parfois l'air de labyrinthes), vous pourrez trouver de nouvelles armes, et pas n'importe lesquelles ! Des fusées éclairantes, des roquettes, des missiles à tête chercheuse, des rayons-laser, des mines, ou même des smartbombs (genre ultra-destructrices), seront là pour vous.

Les explosions sont sûrement parmi les plus spectaculaires que l'on ait vues.
TUNNEL B1

Vous devrez discuter avec tout le monde pour obtenir des infos.
VANISHED POWERS

De la 305 aux tanks

À bord de votre vaisseau, vous allez devoir gambader un bout de temps dans chaque monde (des égouts aux usines chimiques), eux même sous-divisés. But du jeu : sauver votre peau en arrivant vivant à la sortie et dans un temps limité (vous pourrez trouver des «extra-times» pour avoir du répit). Mais trois obstacles vont se dresser sur le chemin de la liberté. D'abord les pièges. Les niveaux de Tunnel B1 en regorgent, et vous devrez ainsi éviter les mines, les mitrailleuses automatiques... D'autre part, certaines portes vous seront fermées. Pour les ouvrir, il faudra soit trouver les clefs, soit détruire les générateurs d'énergie qui les maintiennent fermées. Quand on sait que le temps est limité, on a intérêt à ne pas perdre trop de temps. Enfin, dernier obstacle, mais pas le moindre : la police. Vous pouvez oublier les 305 de nos contrées, car les «Cops» du futur sont autrement plus équipés. Pour vous accueillir, la police a mis les moyens : des tanks, des «off-shore», des planeurs, des fantassins, des voitures et même des hélicos vous attendent de flingue ferme. Bref, vous aurez intérêt à savoir viser et manier votre vaisseau (qui peut avancer, reculer, faire demi-tour,

ou se déplacer latéralement) si vous voulez vous sortir des étroits dédales de Tunnel B1.

Le royaume du pixel

Comme vous vous en doutez, Tunnel B1 est intégralement en 3D, gérée en temps réel par la Saturn. Rassurez-vous, ce ne sont pas des polygônes simples à la Virtua Racing, mais des polygônes texturés, d'une beauté inouïe. Cela s'annonce carrément canon. Le plus époustouflant, cela devrait être les explosions, d'une finesse exceptionnelle, ainsi que les musiques qui collent, à mon goût, très bien à l'atmosphère trépidante et lugubre du soft. De plus, la maniabilité semble assez démentielle. Et, comme nous en avons pris l'habitude, nous pourrons également découvrir des séquences cinématiques pas piquées des hannetons. Bref, à sa sortie, ce jeu devrait séduire beaucoup de monde, car l'action y sera omniprésente, de même que le petit côté aventure que lui confère la partie recherche.

Justement, parlons-en, d'aventure…

Neon apprécie la variété dans ses productions, et la meilleure preuve est sûrement Vanished Powers. Si les joueurs PC vont pouvoir découvrir l'aventure à l'allemande avec Bermuda Syndrom, les «Saturniens» vont pouvoir aussi y goûter, avec cette production en 3D isométrique. Dans un monde truffé de magiciens, de valeureux chevaliers et de vils félons, vous incarnerez Drago, un jeune homme sans peur et sans reproches. C'est au cours d'une promenade champêtre que Drago rencontra Lyra, une jeune fille splendide à qui l'on a volé ses pouvoirs. Drago, en bonne poire qu'il est, va alors se lancer à la recherche de ces fameux pouvoirs, sans savoir que la vérité est bien loin de ce qu'on a pu lui raconter. Quoiqu'il en soit, le voilà lancé, et il ne pourra plus reculer. Mais devant lui va se dresser toute une série d'obstacles. Le premier d'entre eux sera représenté par les monstres et autres chevaliers noirs que vous rencontrerez. Pour les affronter, vous aurez à utiliser les dix armes que vous récupérerez. Arbalètes, épées, tout vous sera fourni au fur et à mesure du jeu. À condition de savoir où les trouver… Et si les moyens bassement matériels ne suffisent pas, vous pourrez avoir recours à la magie. Pas moins de cinquante sorts magiques ont été prévus, ce qui laisse de quoi faire.

Vous pourrez heurter les murs qui vous entourent sans perdre de vie.

TUNNEL B1

Variété allemande

Vanished Powers devrait être un jeu à la durée de vie conséquente, puisqu'il ne se limite pas aux seuls combats. Vous devrez également avoir à réfléchir, discuter, chercher des objets… Pour cela, vous devrez visiter chaque coin de terrain, chaque maison, chaque pièce des châteaux et interroger chaque personne rencontrée. C'est de l'aventure avec un grand A, avec énigmes, labyrinthes, et épreuves d'adresse. De plus, qui pourrait se vanter d'être un aventurier sans connaître la peur ? C'est dans cette optique que de nombreuses épreuves ont été prévues. Vous devrez par exemple, contrôler une barge à 500 mètres du plancher des vaches, conduire un wagonnet dans des mines ou encore un bateau sur une rivière, et tout cela, grâce à une interface spécialement étudiée. Bref, Vanished Powers va être sacrément varié… et beau. Beau, car ses décors en 3D iso sont bourrés de textures, car chaque détail a été soigné, et les soixante personnages principaux du jeu ont été modélisés sous Alias, avec l'aide de la motion capture. Bref, amateurs de sensations fortes et de magie, Vanished Powers va vous réjouir, mais hélas, pas avant septembre.

Les décors sont très fouillés, comme cette forêt, dans laquelle vous débuterez votre aventure.

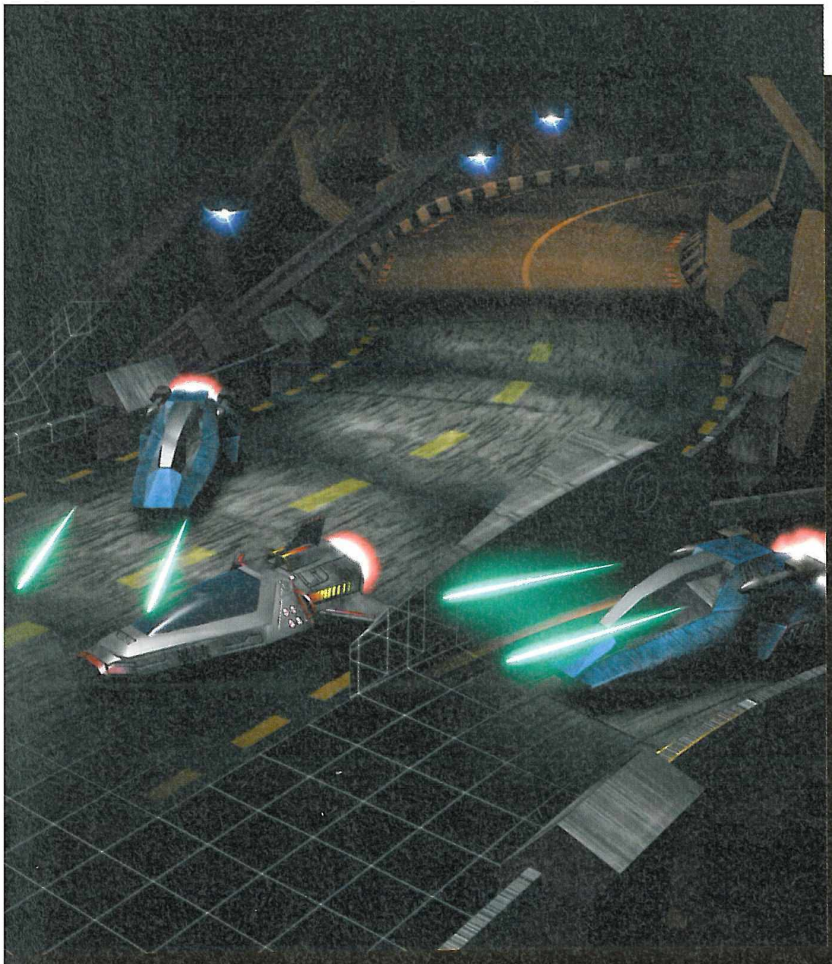
VANISHED POWERS

Des monstres, vous en verrez de toute sorte, comme ce rat géant et dégoûtant.

VANISHED POWERS

Viper : un jeu mortel

S'il était le moins avancé des trois productions de Neon/Ocean, Viper s'annonce néanmoins intéressant lui aussi. D'un genre différent, puisque Shoot'Em Up, Viper (le titre n'est pas définitif) vous mettra dans le confortable siège d'un hélicoptère dernier modèle. Aidé de votre seul courage, vous allez devoir affronter des nuées d'ennemis aussi bien armés que nombreux. Imaginez-vous dans un décor complètement en 3D, avec tout autour de vous des immeubles, des canyons… Votre mission est composée de deux parties : une d'attaque et une de protection. À peine décollé, des ennemis arrivent derrière vous, alors que d'autres vous survolent. Paf ! Vous balancez un missile à tête chercheuse, qui part à toute allure détruire le premier vaisseau qu'il rencontre. S'ensuit un déluge d'explosions apocalyptiques, de déflagrations monstrueuses et de crashes… Maintenant que vous avez fait le vide, vous pouvez enfin vous consacrer à l'attaque toute entière de votre cible : un avion gigantesque et archi-blindé qui vole à basse altitude. Vous le dépassez, faites demi-tour, et lui envoyez une tonne de roquettes. À peine atteint, il vous réplique avec ses mitrailleuses, alors que les tanks au sol vous bombardent, soutenus en leur tâche par une délégation de vaisseaux ennemis… Mais méfiez-vous ! En plus des ennemis et des tirs, surveillez bien ce qui s'amène, car même en altitude, de nombreux obstacles peuvent vous entraîner vers un crash inévitable. Vous l'avez bien compris, ce Shoot'Em Up va être démoniaque et présente une grande originalité. Sa 3D est exploitée de manière à ce que vous puissiez être entièrement libre entre les limites imposées par les décors. Ce qui fait que vous pourrez partir en piqué vers le sol, monter à la verticale (ou presque), faire demi-tour… Libre. Vous serez libre. Par contre, ce soft ne sera pas dispo avant cet été. En attendant, vous pourrez toujours savourer nos previews, non ?



Vous visiterez cinq mondes, dont la ville. Les quatre autres seront le monde industriel, les égouts, l'usine chimique et les tunnels.

TUNNEL B1

Dans les couloirs, vous serez libre d'avancer, reculer, et de faire demi-tour.

TUNNEL B1

Voilà Lyra, qui fait partie des soixante personnages modélisés du jeu.

VANISHED POWERS

Comment faire marcher cet engin ? À vous de le trouver !

VANISHED POWERS

Sur les accotements, vous devrez parfois détruire des mitrailleuses qui vous canardent.

TUNNEL B1

Vous voilà en Silicon et pixels. Vous incarnerez Drago, un jeune chevalier.

VANISHED POWERS

Pour vous défendre, vous aurez de nombreuses armes, dont des missiles à tête chercheuse.

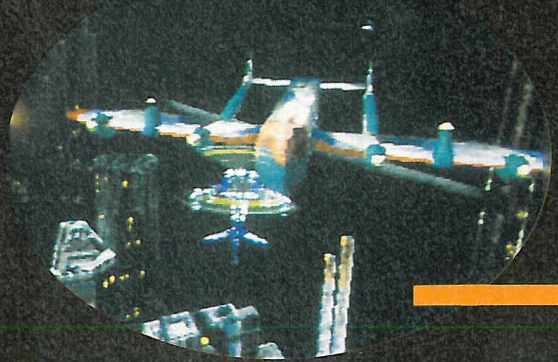
VIPER

Ces engins, que vous affronterez, pourront arriver sur vous de n'importe où. Vous jouerez à 360°.

VIPER

Tout comme dans Tunnel B1, les explosions sont à pleurer de bonheur.

VIPER



Viper vous mettra dans la position d'escorteur ou d'attaquant.

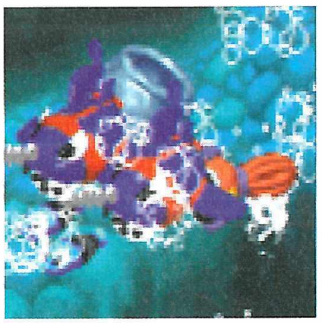
VIPER

Pendant que Sony essaie péniblement de s'extirper les poignards fichés dans son dos ensanglanté, nous allons pouvoir nous plonger dans l'actu de Sega qui, comme nous le savons, n'est pas prête de sortir Sega Rally ou VF 2 sur PlayStation. Quoiqu'il en soit, l'actu est résolument internationale ! Du Japon à l'Allemagne, des États-Unis à l'Angleterre, en passant par la France, la Saturn, et même la Megadrive, font l'objet de joyeuses nouvelles, et parfois drôles, comme pourront l'attester certains télex. Mais ça, c'est à vous de le découvrir...

L'avalanche

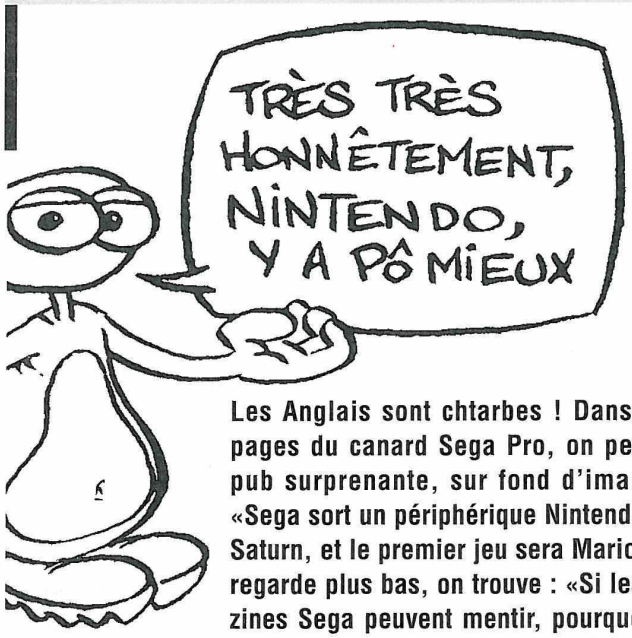
Steamgear Mash

Mash est un robot conçu par un professeur pour sa fille Mina. Ce qui aurait pu être une histoire banale ne va finalement pas l'être, puisque Mina vient d'être kidnappée par un vaisseau alien. Mash va donc se lancer à la poursuite des envahisseurs... à toute vapeur. Steamgear Mash est un jeu qui fleure bon. En 3D isométrique, un peu dans l'esprit de Sonic Arcade, ce jeu d'action va vous plonger dans un univers coloré, dangereux et vaste. Le droïde devra parvenir à traverser les nombreuses zones, et pour cela trouver les armes adéquates, éparpillées un peu partout. Le nombre de «niveaux» devrait être de six, et visiblement, ce soft devrait être canon. Soyons patients.



SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : OCEAN • DISPONIBILITÉ : MAI 96

Humour british

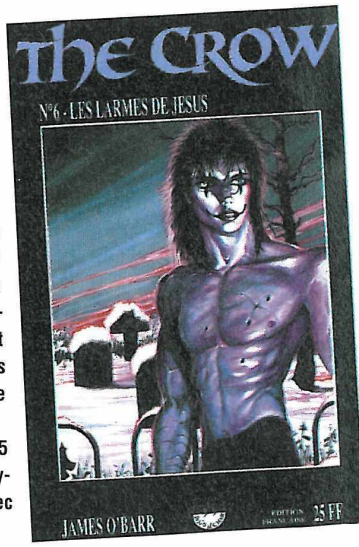


Les Anglais sont chtarbes ! Dans les dernières pages du canard Sega Pro, on peut trouver une pub surprenante, sur fond d'images Ultra 64 : «Sega sort un périphérique Nintendo Ultra 64 pour Saturn, et le premier jeu sera Mario 64.» Et si l'on regarde plus bas, on trouve : «Si les autres magazines Sega peuvent mentir, pourquoi pas nous ?» Saine ambiance dans la presse britannique...

The Crow

DISJONCTEUR propose l'adaptation française de The Crow. Regroupé en format Comics, en noir et blanc sur 6 numéros, vous retrouverez le héros désespéré de James O'Barr qui a inspiré le film avec Brandon Lee. Ce n'est pas fait dans la dentelle, les dessins sont «particuliers», mais l'atmosphère est là et le plaisir de lecture aussi.

Éditions Disjoncteur - 45 Grande Rue - 91870 Boissy-Le-Sec

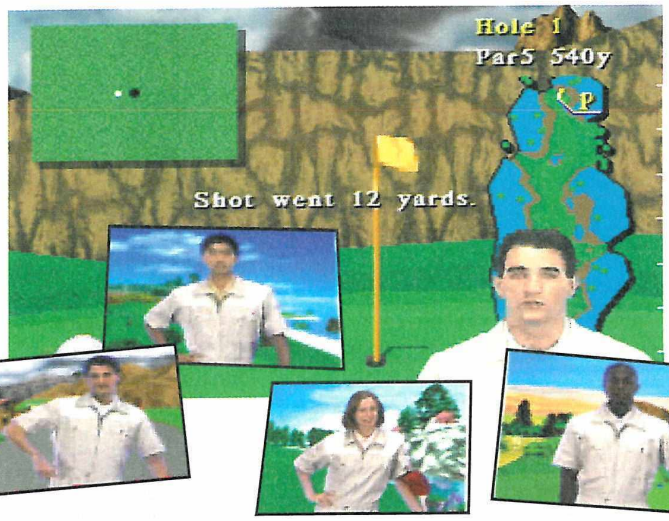


Skeleton Warriors

Voilà de très belles images pour la Megadrive ! Elles sont issues de Skeleton Warriors, un jeu d'action prévu pour la Genesis. Reprenant le système d'un Toy Story, le jeu comprend plus de cent ennemis modélisés, ce qui leur confère une animation hors du commun. Vous allez donc partir, au travers de vingt niveaux, avec votre lourde épée, affronter les Skeleton Legion d'un baron diabolique. Le jeu intercalera les scènes d'action traditionnelles avec celles de Shoot'Em Up. De l'action très Héroïc Fantasy en perspective donc, avec, en plus, une bande-son annoncée comme magnifique. Quant à sa sortie en France, rien à l'horizon. ●

MEGADRIVE AMÉRICAINE • ÉDITEUR : PLAYMATES • DISPONIBILITÉ : AVRIL

Valora valley Golf



Voici un golf un peu particulier. Vous swinguez comme dans un jeu normal, mais le hic, c'est que les greens sont disposés à des endroits du genre inaccessible. Autrement dit, c'est du golf version arcade. Alors, pour compléter le tableau, vous pourrez exécuter des coups spéciaux, du genre balle en feu, ou balle téléguidée... On est loin de l'austérité de la simulation pure. Sur un plan plus technique, le jeu est en 3D, avec une partie texturée, et des persos digitalisés. Il vous offrira également des scènes cinématiques. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : VIC-TOKAI • DISPONIBILITÉ : MARS 96

Criticom

Cet été, ça va chauffer. Un concurrent de taille pour Virtua Fighter 2 s'annonce ! Il s'agit d'un jeu de combat pour 1 ou 2 joueurs qui comptera huit personnages sortis d'un univers fantastique et futuriste. L'originalité de ce jeu entièrement en 3D texturée viendra du fait que les personnages progresseront au fur et à mesure qu'ils remporteront des combats ! Avec en plus une grande variété de projections et de Combos, on peut s'attendre au mieux. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : VIC TOKAI • DISPONIBILITÉ : JUIN 96

TELEX

Y'A PAS MARQUÉ EMMAÜS !

Un de plus ! Voilà un nouveau jeu de tir venu directement de l'arcade. C'est Gradius Deluxe Pack sur Saturn, prévu au Japon à la fin du mois. Konami en est l'éditeur. Eh, messieurs, on a fini de récupérer les fonds de tiroir de l'arcade pour les balancer sur les nouvelles consoles ? La Saturn, c'est pas Emmaüs !

COMME UN PADDLE DANS L'EAU

J'ai essayé une simulation de pêche sur Saturn. C'est trop ! On choisit les appâts, les hameçons, les cannes... On lance, on ferre, et on attend... Cool, mais ça va deux minutes. J'vois pas vraiment l'intérêt à moins de faire partie de l'équipe de pêche de Trifouillis-les-Gargouilles.

DES IDÉES PLEIN L'ACCLAIM

Acclaim fourmille d'idées, même si elles ne sont pas toutes neuves. Ainsi, NBA Jam Extreme est à l'étude chez l'éditeur. Autre projet : Magic the Gavering, un RPG qui sortira sur Saturn dans plusieurs mois. Enfin, il semblerait qu'un jeu de bagnoles soit en chantier. Par contre, si Warp travaille sur D2, Acclaim n'en sera pas l'éditeur.

Need for Speed

Jeu de course très connu sur 3DO, Need for Speed vous place au volant de bolides du genre Ferrari, Lamborghini, Lada... 8 voitures au total ! Aussi bien jeu d'action que simulation, Need for Speed vous propose deux angles de vue et il vous sera possible de klaxonner et même d'utiliser le frein à main. Attention aux dérapages et aux retournements de situation ! Ah, je sens déjà naître en moi un besoin de vitesse... ●

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : JUIN 96 • ÉDITEUR : ELECTRONICS ARTS

La légende de Thor

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : MARS 96

Alors que pendant de nombreuses année les jeux d'aventure n'ont pas été le gros point fort de Sega, la société d'Haneda semble maintenant bien partie. Et le déclic aura été Landstalker. Après Dark Savior, de Climax, sur Saturn, voilà que Sega lance la Légende de Thor sur 32 bits.

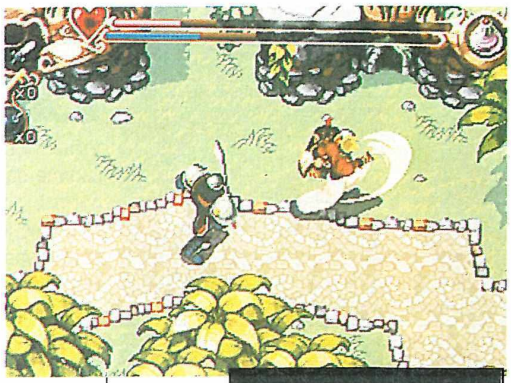
Ali, prince de légende

Il y a bien longtemps, deux mages de Shadowland, Reharl et Agito s'étaient affrontés. L'un portait le bracelet d'or, qui faisait le bien autour de lui, l'autre portait le bracelet d'argent, nettement moins bienfaisant. La lutte eut raison des deux hommes, qui y laissèrent leur baguette magique. Bien longtemps après (mais un peu moins que tout à l'heure), c'est tout à fait par hasard que le jeune prince d'Oasis, Ali (Léon au Japon), passionné d'archéologie, découvrit le bracelet d'or. Celui-ci lui raconta son histoire, mais lui apprit également que le second bracelet avait été retrouvé. Pour empêcher son porteur de semer le mal sur Oasis, Ali va donc partir en quête de celui-ci.

Fidèle en tout

Comme vous pouvez le constater, ce n'est pas sur le scénario que les deux versions devraient différer, même s'il paraît évident que cette version verra de nouveaux éléments débarquer. Ainsi, Ali s'aidera toujours des esprits : le feu, l'ombre et la terre, auxquels viendront se greffer Airl, une grosse femme du genre Boo, et Brass un dragon. Ses esprits lui permettront de passer des épreuves de réflexion, mais pour la baston, il devra se débrouiller tout seul avec son sabre. Et il en aura bien besoin, puisque de nombreuses créatures vont lui sauter sur le poil. Par contre, sur un plan technique, les photos vous montrent la différence. De la 3D, des textures, le jeu s'annonce vraiment beau. Il est heureux que Sega soigne de plus en plus ses jeux d'aventure. Et celui-ci devrait être réussi. ●

ÉDITEUR : SEGA



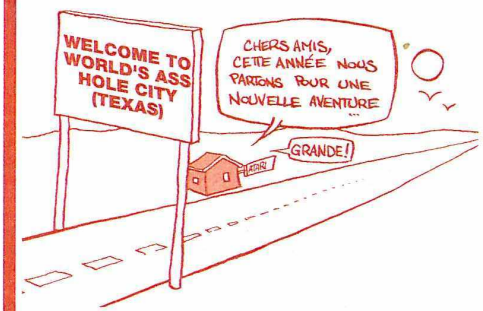
De nombreux boss vous attendront dans les points stratégiques du jeu.

Ali s'apprête à récupérer Shade, l'esprit de l'ombre.

Cette petite fée, c'est Dytto, qui vous suivra partout.

Le personnage disposera, comme sur Megadrive, de coups spéciaux pour se battre.

On y croit fort



Run PC relève tous les défis ! La preuve : cette société spécialisée dans la distribution de PC va ouvrir un magasin uniquement destiné aux produits Jaguar et Lynx au Texas. V'là des mecs qu'en ont !

TELEX

TINTIN DANS LA POCHE

Si vous pouvez découvrir ce mois-ci Tintin au Tibet sur Megadrive, dites-vous que si vous avez une portable couleur Made In Haneda, vous pourrez aussi recevoir la visite du jeune reporter intrépide, dès septembre, et ce grâce à Infogrames.

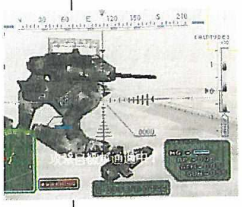
LUCAS LA BARAQUE

Lucas Art a la spécialité de bosser sur les licences Lucas, dont Star Wars. Nous vous avons déjà annoncé la sortie sur Saturn dans quelque temps, de Rebel Assault 2 ? En voilà plus ! C'est Dark Forces qui viendra ensuite. Dark Forces est un jeu fabuleux tournant sur PC. Dans le genre Doom, mais en plus subtil, ce soft baigne dans l'univers de la Guerre des Étoiles. Vous incarnerez un jeune rebelle révolté contre l'Empire. On parle également d'un autre jeu PC de Lucas Art sur Saturn, c'est The Dig. Rien n'est confirmé pour l'instant. Et pourquoi pas Shadow of the Empire sur Saturn ?

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : AVRIL 96

Gungriffon

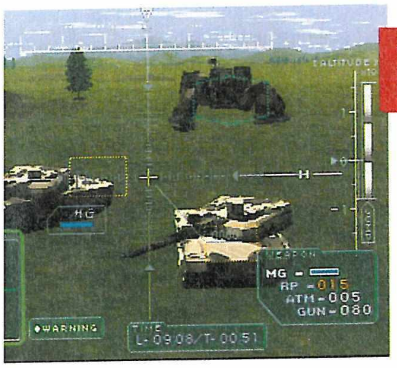
Si vous jetez un œil sur le nom de l'éditeur, vous pourrez être surpris de lire "Game Arts", car peu d'entre vous doivent s'en souvenir. Juste à titre d'exemple, il s'agit de l'éditeur qui avait sorti Sylpheed sur Mega-CD. Maintenant que les mémoires sont rafraîchies, voyons ce que nous propose le jeu qu'ils préparent pour la Saturn. Direction les Mechwarriors...



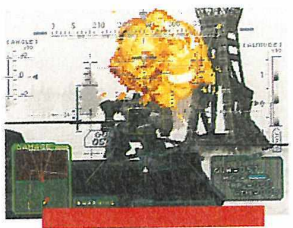
On s'y perdrait...

...dans toutes les indications qui apparaissent à l'écran. Pourtant, ce n'est pas sorcier. Le but du jeu est simple : tout détruire ! Plus simpliste, on ne fait pas, et même Kharmo a compris du premier coup. Dans un univers où les petits oiseaux ont laissé leur place aux puits de pétrole, et où ce sont les bruits de moteur que l'on entend gazouiller, vous allez devoir monter dans le cockpit de votre robot, et partir à l'assaut des engins ennemis, aussi variés que puissants. Depuis des tanks jusqu'à des robots géants, en passant par des hélicos, vous pouvez vous attendre à une démonstration de force de la part de vos ennemis. C'est de l'action en masse que vous proposera Gungriffon, et attention, hein, de l'action en 3D texturée. Ça promet bien du plaisir ! ●

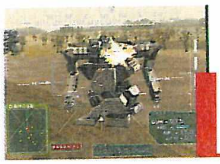
ÉDITEUR : GAME ARTS



Voici même des tanks ! Tous les moyens seront mis en branle pour vous stopper...

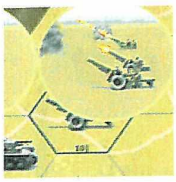


Les explosions ont l'air de cartonner ferme !



Vous affronterez un paquet de robots dans ce genre.

Panzer General



(À prendre sur un ton ironique...) Eh papi, viens voir, j'ai un jeu extra sur ma console ! Ça, c'est un wargame sur la seconde guerre mondiale et tu joues le rôle des Allemands. C'est chouette hein ? Ben Papi, pourquoi tu respires plus... Avec des séquences vidéo tirées de films d'époque, et une stratégie béton, Panzer General vous propose une guerre totale, aussi bien en mer que sur terre ou dans les airs, et ce, que vous incarniez les alliés ou l'ennemi. Grands stratèges, à vos postes !. ●

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : MAI 96 • ÉDITEUR : MINDSCAPE

* TOP TEN MEGADRIVE FRANCE *

VIRTUA RACING

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	VIRTUA RACING	2	1
2	▲	LE ROI LION	5	11
3	▲	SEGA SPORTS 1	7	1
4	▼	MAUI MALLARD	1	5
5	▼	SONIC SPINBALL	4	1
6	-	ECCO, LES MARÉES DU TEMPS	6	3
7	▼	SONIC & KNUCKLES	3	2
8	▲	ASTÉRIX ET LE POUVOIR DES DIEUX	-	-
9	▲	SPIROU	-	-
10	▲	PHANTASY STAR IV	-	-

J TELEX

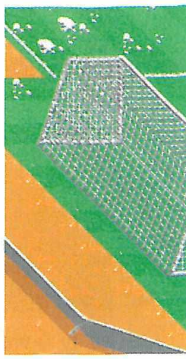
LISEZ DES JEUX !

Les éditions «J'ai Lu» viennent de publier un ouvrage de Science-Fiction, nommé... Myst. Directement inspiré du jeu, il a été écrit par Robyn et Rand Miller. Vous retrouverez ici l'histoire originale de Myst Le Livre d'Altrus avec, en plus, un prolongement et des explications sur le jeu.

A PRIORI...

...Sega devrait sortir Heart of the Darkness, ce «monstrueusement beau» jeu d'Éric Chahi (Another World). On attend confirmation et en attendant, on bave.

European Club Soccer, Super Kick Off, Tecmo World Cup, Ultimate Soccer, Fifa Soccer, Sensible Soccer, Pele, World Cup USA 94, Fifa 95, Dino Dini's Soccer, Kick Off 3, Striker, Fever Pitch Soccer, Fifa 96, Total Football... Et si aucun d'eux n'était le meilleur ?

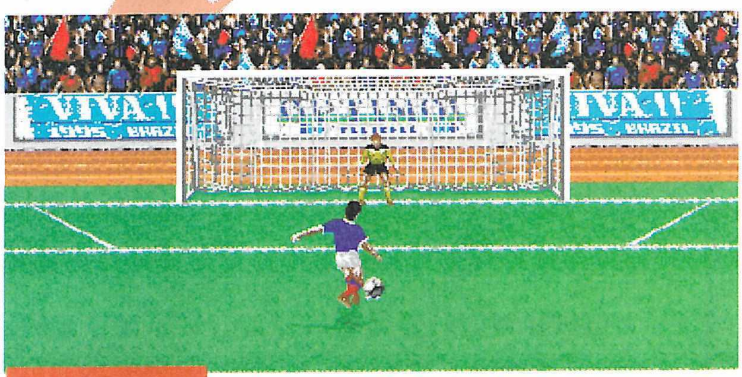


International Superst

MEGADRIVE EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : AVRIL 96

Si vous possédez une culture vidéoludique généraliste, vous avez sûrement entendu parler d'International Superstar Soccer Deluxe ? Quoiqu'il en soit, nous avons une grande nouvelle ! Il sera le mois prochain sur Megadrive. La nouvelle a de quoi être réjouissante, puisque ce soft a été élu à l'unanimité meilleur jeu de foot sur Super Nintendo. Et visiblement, le même destin l'attend sur Megadrive.

Les façons de marquer seront très variées et souvent spectaculaires...



Rien de tel qu'une bonne séquence de penalties pour s'échauffer.

Une simulation riche à souhait

ISS, pour abréger, n'est pas un jeu dans lequel il faut bêtement taper dans le ballon. Avec ISS Deluxe, le football va se révéler être un art. Sa richesse est impressionnante, comme vous allez pouvoir vous en rendre compte. D'abord, ISS Deluxe propose un sacré paquet de modes de jeu. Pas moins de six possibilités s'offriront à vous. D'abord, et comme toujours, vous pourrez affronter une autre équipe, ou un deuxième joueur, dans un match amical. Ensuite, vous pourrez participer à un tournoi international, ou mieux, à un championnat mettant face à face les trente-six meilleures équipes mondiales. Y compris la France. Ça fait plaisir de savoir qu'on est toujours dans les 36 meilleurs. De plus, ISS Deluxe propose un mode Entraînement, qui peut, si vous le voulez, être fait sous forme de challenge. Quel que soit votre choix, vous pourrez vous familiariser avec les coups-francs, les corners, les dribbles, les passes, les tirs ou même le maniement du gardien. Et comme vous aurez à tirer des penalties, avant d'entrer dans un match, pourquoi ne pas se faire une séance contre une autre équipe ?

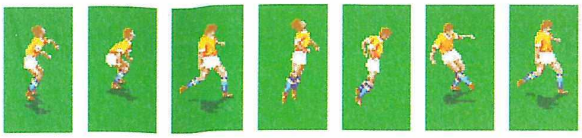
Vous constatez comme moi qu'ISS n'est pas dépourvu d'options, et la meilleure d'entre elles est sûrement celle du scénario. Ce mode vous mettra dans les crampons d'une équipe mal barrée, et vous devrez alors prendre le relais pour essayer de remonter au score, voire gagner. Bref, ajoutez à cela le choix des arbitres, des pelouses et des conditions atmosphériques, ainsi que toutes les possibilités du monde en matière de tactique, de placement, de marquage, et de formation, et vous avez ISS Deluxe. Bel ensemble, non ?

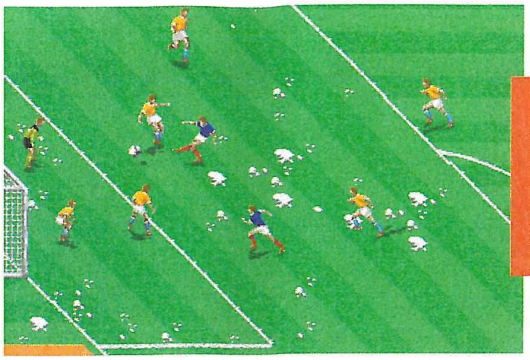
Une animation grandiose ?

Plus axé simulation qu'arcade, ISS Deluxe offre au joueur un gigantesque paquet d'animations. Vous n'avez qu'à jeter un œil sur les photos pour vous en persuader. Aussi, chaque joueur présent sur

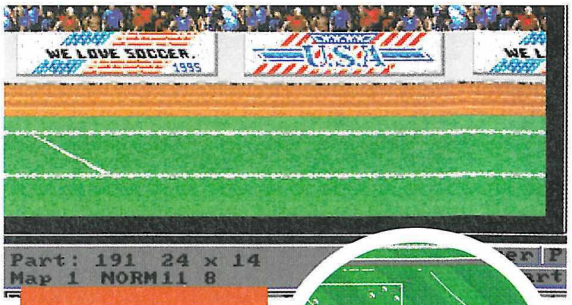
C'est la Shredfest

On avait tout eu sur console, tout, sauf le surf des neiges. Shredfest est là pour réparer l'erreur, et Electronic Arts devrait l'éditer. Bien sûr, le jeu affichera de la 3D qui vous permettra de vous prendre de bonnes gamelles virtuelles.

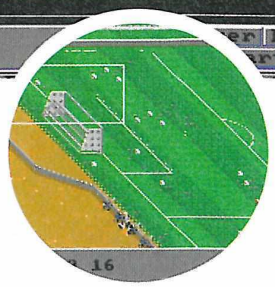




ISS Deluxe vous fera évoluer sur terrains secs, mais aussi par temps de neige ou de pluie.



Avant d'en arriver au jeu définitif, il a fallu aux programmeurs travailler à partir de leurs PCs, et veiller à respecter toutes les proportions, que ce soit pour le public ou le terrain.



ar Soccer Deluxe

Chaque joueur aura ses propres forces et faiblesses : tir, passes, têtes, tacles, force, rapidité...

Au début du match, l'arbitre procédera au traditionnel pile ou face qui décidera quelle équipe choisira l'engagement et le terrain.

Le foot, un sport fraternel et pacifique... Demandez au Kop de Boulogne, rien que babas cools...

la pelouse offrira en permanence des mouvements réalistes et fluides. Tous les coups techniques seront au rendez-vous, y compris les plus spectaculaires. Le plus évident d'entre eux est le retourné acrobatique, qui vous donnera l'occasion d'effectuer des «papinades» dans les règles de l'art. Mais tous les autres gestes, du genre talonnade, amorti de la poitrine, reprise de volée ou encore tête seront également là. Le summum, c'est sûrement le jonglage et autres petits coups du sombrero et ailes de pigeon. C'est assez inédit sur un jeu Megadrive pour qu'on le souligne. Le jeu, édité par Konami, a été préparé par Factor 5, une société allemande qui a à son actif des jeux comme Mega Turrican sur Megadrive, BC Kids sur Amiga ou encore Indiana Jones Greatest Adventures sur Super Nintendo. Et nos amis germains, très en vogue ces temps-ci, ont tenu à assurer le spectacle, ce à quoi ISS Deluxe devrait parvenir sans trop de problèmes, d'autant plus que d'après ce que nous avons eu entre les mains, la fluidité de l'animation, ainsi que la vitesse et la maniabilité, devraient être optimum. Nous saurons le mois prochain si Fifa a raison de trembler devant ce titre de Konami et Factor 5.

ÉDITEUR : KONAMI

* TOP EIGHT MD 32X FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	VIRTUA FIGHTER	2	2
2	▲	VIRTUA RACING DELUXE	3	6
3	▲	MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	4	7
4	▼	KOLIBRI	1	1
5	▲	DOOM	6	7
6	▲	KNUCKLES CHAOTIX	7	3
7	▼	STAR WARS ARCADE	5	8
8	-	METAL HEAD	8	4

TELEX

ILS SONT LÀ !

Hang On GP 95, jeu de bécane noté 81% (MF 45) et Virtual Open Tennis, 80% dans le numéro 46, sont dispos en France sur Saturn. Amateurs du genre, vous pouvez y aller.

ET MER...

Digital Pictures compte sortir sur Saturn ses produits à base de Full Motion Video, et ce, même si on comptait y échapper : Corpse Killer, Maximum Surge, Double Switch et Prize Fighter : The Heavyweight Edition. Vous voilà prévenus.

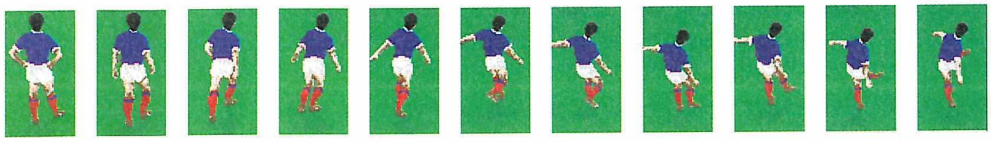
LA SATURN FRAPPÉE PAR L'IMPACT

Impact Racing devrait venir augmenter le catalogue des jeux de bagnoles de la Saturn. Six bolides vont se tirer des bourres d'enfer sur 12 circuits vicelards à souhait. Bien sûr en 3D, ce soft de JVC comportera aussi une partie arcade puisque vous pourrez ramasser des armes pour cartonner les adversaires.

International Superstar Soccer Deluxe

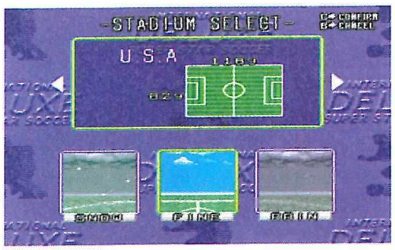
Le réalisme des mouvements est remarquable.

L'équipe de Factor Five au grand complet.



Admirez le détail et la variété des mouvements des joueurs. Et encore, ce n'est ici qu'un aperçu.

Les trente-six plus grandes équipes internationales sont représentées dans le jeu.



En mode «Open Game», c'est-à-dire match amical, vous pourrez choisir les conditions climatiques et le look du terrain. De plus, dans les options, vous pourrez choisir l'arbitre, la durée de la rencontre, les fautes, les avertissements, et même le type de prolongations.

Julien Eggebrecht, l'un des responsables d'ISS Deluxe chez Factor Five, vous livre ses pensées...

MF : Les joueurs d'ISS Deluxe bénéficient d'une animation très soignée. Comment avez-vous procédé ?

J.E. : Nous avons travaillé à partir de cassettes vidéo, où nous avons étudié les mouvements des joueurs. Nous les avons ensuite transformés en sprites, après quoi nous les avons adaptés à la résolution et aux couleurs de la Megadrive.

MF : ISS Deluxe semble un jeu de foot très réaliste : avez-vous reçu les conseils d'un footballeur professionnel ?

J.E. : Non, pas du tout. Nous aimons tous le football, et bon nombre d'entre nous le pratique lors de leurs temps libres.. Ça aide assez... Je pense que vous pouvez obtenir un plus grand réalisme par votre propre expérience plutôt qu'avec les conseils d'une personne extérieure.

MF : Qu'avez-vous favorisé : la technique ou la jouabilité ?

J.E. : Le plus intéressant dans ISS Deluxe, c'est qu'il combine les deux. Si vous choisissez la manière la plus simple de jouer, c'est-à-dire sans prendre en compte les paramètres, ce sera un jeu de pure jouabilité. Par contre, si vous utilisez les caractéristiques des menus, vous aurez une tonne de techniques utilisables avec la manette. Nous avons voulu laisser le choix au joueur entre la séduction immédiate et le fun à «long terme».

MF : ISS Deluxe est-il plus simulation ou arcade ?

J.E. : Le jeu commence comme un jeu d'arcade mais, au fur et à mesure, cela devient une vraie simulation. Cela dépend du joueur et de ses préférences.

MF : Quel est, selon vous, la chose la plus importante dans un jeu de foot ?

J.E. : Tout d'abord, le comportement (et l'allure) réaliste des joueurs et du ballon. Un manque de réalisme dans le comportement du ballon brise toutes les sensations. Le nombre d'animations par joueur est aussi essentiel car c'est lui qui donnera les mouvements détaillés et toutes les expressions du footballeur. Mais en fin de compte, l'essentiel, c'est la jouabilité.

MF : ISS Deluxe sera-t-il le meilleur jeu de foot sur MD, et pourra-t-il battre l'éternel Fifa ?

J.E. : Absolument ! Si Fifa est notre plus proche concurrent, ce jeu n'utilise pas assez les capacités de la console, et n'a pas assez approfondi l'animation des joueurs, joueurs qui sont assez lents d'ailleurs. En outre, côté son, Fifa ne cartonne pas, alors qu'ISS a inclu des commentaires et des samples (NDLR : enregistrements digitalisés) de chants des supporters. Si nous n'avons pas la licence Fifa ni les noms des joueurs, nous avons beaucoup plus de détails et d'options. Mais les joueurs décideront, et j'espère qu'ils verront que l'on peut tirer beaucoup de la MD en termes de vitesse, d'animation, de graphismes et de son.

MF : Des projets pour la suite ?

J.E. : Nous pensons beaucoup à une suite, probablement sur PC, et Konami Japon commence à travailler sur un jeu de foot en 3D sur Saturn. Mais rien n'a été décidé pour le moment...

MF : Merci.

J.E. : Merci à vous.

Si vous ne donnez aucune direction, et que vous appuyez sur l'un des boutons de passe ou de tir, votre joueur jonglera. La tête, la poitrine, le genou... Tout y passera.

Nouveau !

LES JEUX

SATURN ET PLAYSTATION

COMME

NULLE PART AILLEURS !

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

Vous aurez en poche de nombreux sorts magiques pour lancer des boules de feu, geler vos ennemis ou encore faire jaillir des volcans...

Magic Carpet

Les décors sont calculés en temps réel, ce qui vous permet d'aller où bon vous semble.

Il ne s'agit pas de Maya l'abeille, ce serait trop facile. Alors, tordez-lui les antennes en lui lançant un sort magique.

Pour vous repérer, n'oubliez pas d'utiliser la carte.

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : AVRIL 96

Après plusieurs heures de vol sur PC où il a rencontré bien du succès, c'est au tour de la Saturn d'accueillir prochainement ce jeu d'action 3D en temps réel qui n'est autre que Magic Carpet. Super Saturn oblige, c'est une version plus rapide, plus belle, plus longue, plus complète et mieux accompagnée musicalement que vous découvrirez. Accrochez-vous, le décollage est imminent.

Une guerre furieuse entre magiciens

Propriétaire d'un tapis volant, votre mission va consister à rétablir l'équilibre du monde, actuellement sous le contrôle de plusieurs autres magiciens. C'est au moyen d'une pléiade de sorts magiques, tous aussi impressionnants que variés, que vous y parviendrez. Mais pour cela, vous devrez trouver de la force en récupérant le plus de «Mana» possible. Plus vous en aurez et plus votre magie sera puissante, ce qui vous permettra par exemple, de créer des volcans, de creuser des crevasses et de faire tituber vos ennemis d'un simple claquement de doigts. Magicien donc, vous volerez en toute liberté dans des décors 3D, calculés en temps réel, partirez à l'assaut des ennemis pour grappiller peu à peu du territoire, mais tout en veillant à ne pas laisser vos adversaires en faire de même avec le vôtre. Un jeu d'action haut en rebondissements... ●

ÉDITEUR : BULLFROG

Si seulement le tapis de ma grand-mère pouvait lui aussi voler ! Comme vous avez souvent l'habitude de voir, le jeu sera précédé d'un film d'animation.

Serre-moi la pince, mon gars... Vous êtes sur un tapis volant mais pas dans un avion, souvenez-vous-en.

TELEX

DE NOUVEAU LE VIRTUEL

En prenant une part du capital de la compagnie Integrated Computer Engines (ICE), Sega se lance une nouvelle fois dans l'aventure du virtuel. C'est en effet la spécialité d'ICE. Sega espère peut-être pouvoir enfin arriver à l'ère virtuelle ? Espérons...

PACK-IN-SATURN

Non, Pac-Man ne revient pas sur 32 bits. Pack-In-Video est un éditeur peu connu qui prépare Dead-Heat Road, un jeu du genre Ridge Racer, avec courses de bagnoles en ville. Trois circuits ainsi que trois voitures de sport, genre Ferrari ou Lotus, seront au départ de ce jeu qui pourra se jouer à deux grâce à un écran splitté. Il sera bien sûr en 3D...

DE LA MEGADRIVE POUR 97

Infogrames, l'éditeur lyonnais, prépare pour le printemps 97 la suite des Schtroumpfs, nommée Les Schtroumpfs autour du Monde. Ce soft tournera également sur Game Gear et... Master System !

Spiderman
Web of Fire

MEGADRIVE 32X EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : AVRIL 96

Ce matin, quelle ne fut pas la surprise des habitants de Manhattan en découvrant au-dessus de leurs têtes une toile de lasers, lasers dont certains avaient même endommagé les gratte-ciel qui culminaient au plus haut. L'état d'alerte a été déclenché et la ville est peu à peu évacuée dans les flammes et les cris des citadins. C'est le chaos total ! Les journaux ne tardèrent pas à sortir des éditions spéciales relatant les faits exacts. Le coupable se nomme Hydra et Spiderman est déjà sur ses traces.

Le plus agile des héros...

... c'est bien Spiderman ! Le voici dans un shoot'em up pour 1 joueur, volant au-dessus des immeubles et courant sur les toits. Il possède une poigne de fer et des coups de pied à vous envoyer en enfer. Avec sa toile, il ficèle ses ennemis comme des gigots et tisse des lianes qui lui permettent de se balancer. Y'a pas à dire, Spiderman a du répondant ; de plus, il s'agrippe aux murs des immeubles comme s'il avait de la glu sur les doigts. Tout ayant une fin, il aura cependant besoin de ramasser des options afin de reprendre de l'énergie et surtout de refaire son stock de toiles. Sans mots de passe, ce jeu vous propose de traverser environ six niveaux avec un Boss à la fin de chacun et carrément trois Boss d'un seul coup lors du combat final. Enfin, trois niveaux de difficulté seront disponibles pour corser l'aventure à souhait. ●

ÉDITEUR : SEGA

* TOP SIX MEGA-CD FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	-	THUNDERHAWK	1	3
2	▲	SILPHEED	3	1
3	▲	TOMCAT ALLEY	5	2
4	▼	JAGUAR XJ220	2	3
5	▲	PRINCE OF PERSIA	6	5

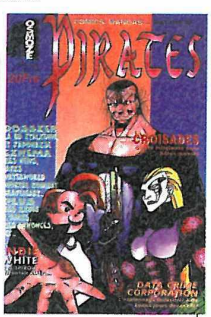
Attention tout de même, à sauter de toit en toit, Spiderman peut être amené à faire une erreur et à tomber dans le vide.

Le chaos se répand partout dans la ville...

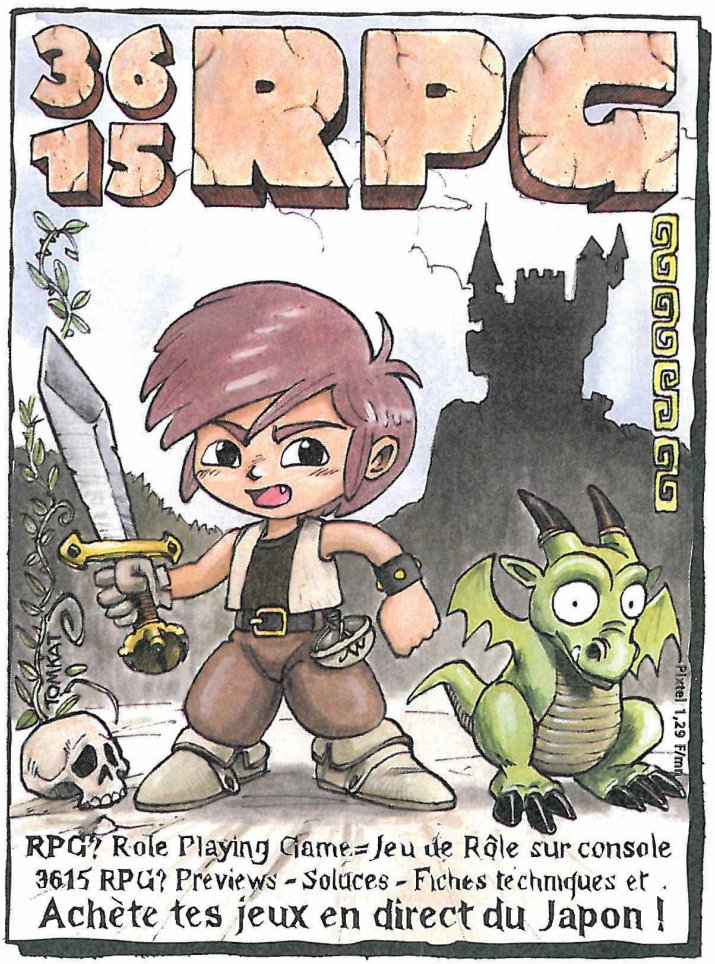
Comme les araignées, Spiderman grimpe à tous les murs.

Quand Spiderman est en difficulté, il peut appeler du renfort.

Pirates



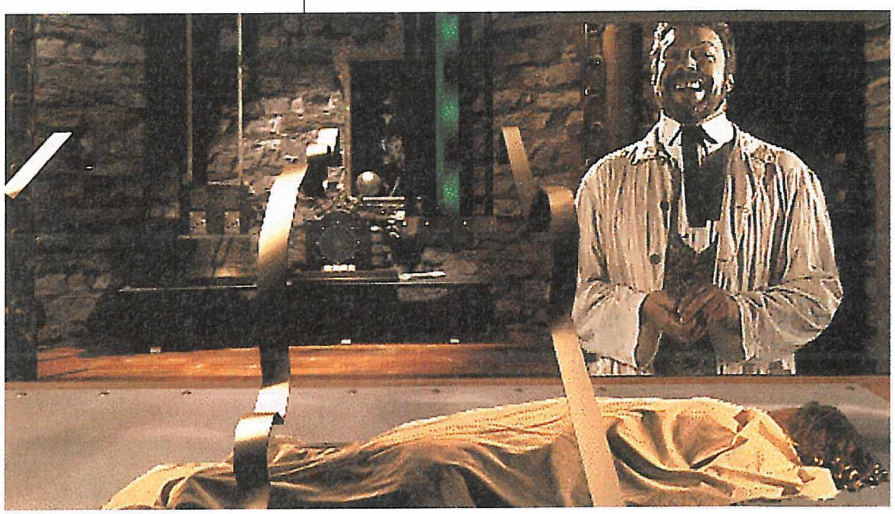
PIRATES est un fanzine qui se décrit comme un mélange de Comics, de Mangas et de news Ciné-BD (manque plus que la rubrique jeux vidéo!) proposant trois séries inédites, mélangeant les styles au gré des aventures. C'est sympa et les auteurs ne se prennent pas la tête.
Éditions Osmose - 7 rue des Ardennes - 75019 Paris. ●



Frankenstein

through the eyes of the monster

Un monstre, voilà ce que vous êtes. Et vous l'avez bien cherché. Pendu pour être le meurtrier de votre fille unique, vous reprenez connaissance dans un corps qui n'est pas le vôtre, torturé par d'horribles souvenirs et, accessoirement, un savant fou. Reste à se sortir de cette situation. Voilà la trame de ce jeu d'aventure. Savant mélange de 3D et de Full Motion, il vous permettra de fouiller partout, d'affronter des énigmes, de rencontrer bon nombre de personnages digitalisés (dont Tim Curry vu dans Rocky Horror Picture Show), et bien sûr de dialoguer avec eux pour trouver des indices. Ce soft est prévu pour mai, où nous ferons ce qu'il nous plaît. ●



SATURN EUROPÉENNE
DISPONIBILITÉ : MAI 96
ÉDITEUR : INTERPLAY

Ruins

Si ce soft tient ses promesses, Ruins (le nom n'est pas définitif) devrait être bien bon à voir. Les programmeurs de Lobotomy (inconnus au bataillon) ont en effet créé un jeu «doomesque» dont l'action se situe en Égypte. Nous ne savons pas grand-chose si ce n'est que ce jeu en 3D avec vue suggestive va vous plonger dans un monde de labyrinthes et de monstres tout droit sortis de la mythologie égyptienne. À grands renforts de grenades, de sorts magiques et de lance-flammes, vous inspecterez ces lieux mystiques infestés de passages secrets. On parle même d'un niveau sous-marin. C'est prometteur… ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : LOBOTOMY SOFTWARE • DISPONIBILITÉ : MAI 96

TELEX

ATARI JAUNE

Atari doit sérieusement manquer d'imagination. Ainsi, elle a laissé entendre que deux de ses grands titres du passé pourraient voir le jour sur 32 bits. Les jeux seraient Tempest 2000 et Defender 2000, deux Shoot'Em Up. Eh, m'sieur Atari, vous voulez un chiffon à poussière ?

STREET RACER, DES 8 BITS AUX 32

Street Racer, cet excellent jeu d'Ubi Soft, s'apprête à voir le jour sur Game Gear, et cela, dès le mois de mai. Par contre, il envahira également la Saturn en septembre. Voilà deux bonnes nouvelles.

TOUT À FAIT THIERRY !

Ahhhhhhhhh… Le voilà ! Sega prépare pour le mois de mai UEFA Euro 96 England (le nom n'est pas définitif) sur Saturn. Ce jeu de foot, qui sortira à l'occasion de la compétition du même nom, utilisera le moteur du soft Gremlin/Funsoft, à savoir Actua Soccer. Entièrement en 3D, le jeu a un franc succès actuellement sur PC, et la grande nouvelle, c'est que Thierry Roland a ajouté à cette simulation ses commentaires. Iront-ils passer leurs vacances ensemble ? Nous le saurons en mai.

Le huitième péché

La dépense outrancière est souvent considérée comme un péché. Mais tant pis. Si vous voulez arborer les couleurs du film du moment, Seven, il vous en coûtera 119 F pour le T-Shirt, et 79 F pour la casquette (avec, dans les deux cas, 30 F de port). Pour commander, tapez 3615 CINE STORE sur votre minitel, ou écrivez à Ciné Store, 55 rue des Épinettes, 75017 Paris, ou encore téléphonez au 42.63.17.96. Brad Pitt sur le torse, ça le fait, pour les filles !.... ●

* TOP TEN SATURN FRANCE *

VIRTUA FIGHTER 2

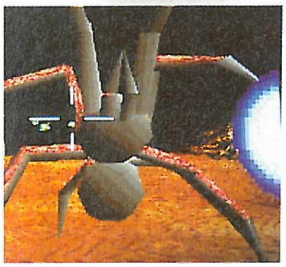
Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présence
1	▲	VIRTUA FIGHTER 2	-	-
2	▲	SEGA RALLY	-	-
3	▲	NHL HOCKEY	4	10
4	▼	CYBER SPEEDWAY	3	7
5	▲	LE MANOIR DES AMES PERDUES	7	6
6	▼	VIRTUA COP	1	1
7	▼	MYST	5	2
8	▲	VICTORY GOAL	-	-
9	-	DIGITAL PINBALL	9	11
10	▼	PANZER DRAGOON	8	4

TELEX

GAMETEK SORT DE LA QUARANTINE

Gametek était plutôt absent de la Saturn depuis sa sortie. Voilà qui est fini. Quarantine, un des grands jeux PC de l'éditeur, est prévu sur la 32 bits de Sega. Vous piloterez donc un taxi dans les rues d'une ville livrée à la violence. But du jeu : butter tout le monde sans lâcher le volant. Vous conduirez donc avec les pieds.

Blam : Machinehead



Voyez ce qui nous arrive à toute allure... Il s'agit d'un shoot'em up entièrement en 3D dans lequel, manifestement, les insectes ne seront pas vos amis, surtout vu leur taille gigantesque. Faites passer toutes ces bestioles sous votre viseur et désinfectez-moi le terrain au plus vite ! Plus facile à dire qu'à faire, les lieux semblent hostiles et l'on ne sait jamais ce qui peut se cacher dans l'obscurité. Ce soft de Core Design respire en tout cas le fun et ses séquences cinématiques semblent bien canon. ●

SATURN EUROPÉENNE • DISPONIBILITÉ : AVRIL 96 • ÉDITEUR : CORE DESIGN

Goldenteam

Team 17, l'équipe de programmation de Worms, est en train de bosser sur un jeu à la Syndicate pour le compte d'Ocean : Allegiance. Prévu sur Saturn, ce soft vous mettra dans le smoking d'un agent secret, qui devra lutter contre les terroristes, effectuer des opérations de sabotage ou encore d'assassinat. Du grand art en vue. Tout comme Witchwood, un RPG de la plus pure tradition qui tournera sur la 32 bits Sega et qui comptera des animations à soixante-dix images par seconde !

LA BOUTIQUE TOON

EN MARS, ACHETONS DU COBRA EN MASSE !

VIDÉOS

Vidéos Cobra
8 vidéos, 3 épisodes/vidéo
169 F la vidéo
299 F les 2
499 F les 4, **749** F les 6
Vidéo Cobra Film **149** F
Manga couleur **95** F

T-SHIRT, CASQUETTE...

T-Shirt XL **99** F Casquette brodée **89** F
Sweat-Shirt XL **149** F Polo brodé **149** F

CD AUDIO

CD Audio 3 Titres **49** F
• Générique Français de la série TV
• Version instrumentale
• Version Karaoké

LES POSTERS

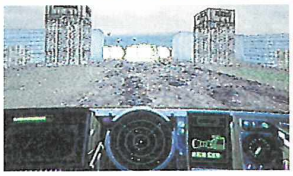
Poster 38x53cm **25** F le poster, **80** F les 4

BON DE COMMANDE à retourner à : **LA BOUTIQUE TOON**
Tél: (16.1) 49.76.19.63 — BP249 - 94102 SAINT-MAUR Cdx

ARTICLES COMMANDÉS	PRIX
1	
2	
3	
4	
5	
+ Frais de port Colissimo 37 F — TOTAL :	
Catalogue couleur (sans obligation d'achat)	Gratuit

❑ Chèque (à l'ordre de «Pixtel») ❑ CB, Visa, Eurocard, Mastercard
N° _____ _____ _____ _____ Expire à fin : __ / __
Nom :
Prénom : **Signature :**
Adresse :
Code P. : Ville :
MF0396 Date de naissance :

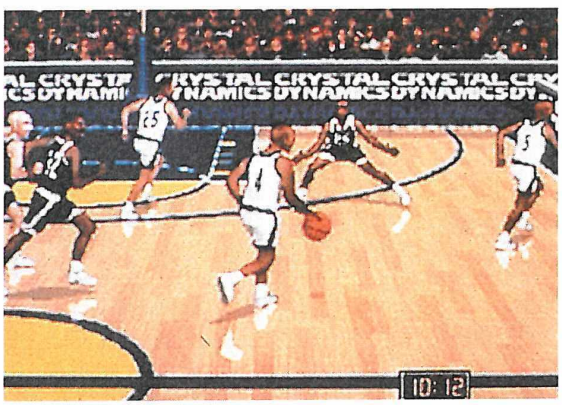
Shellshock



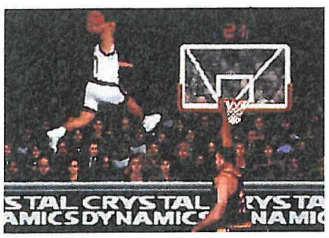
Core Design, expert des jeux de guerre, nous le savions déjà. Si nous avons profité des joies de l'hélico (Thunderhawk 1 & 2), c'est maintenant au tour des chars de vous emmener sur le front de vingt missions périlleuses. Aux côtés des cinq mercenaires du mouvement «Da Wardenz», vous allez lutter à bord de votre char Predator M13 contre le terrorisme, la corruption et l'oppression des masses capitalistes contre les forces laborieuses qui… Excusez-moi, je m'égare. Bref, l'univers en 3D texturée de Shellshock, baigné de ses musiques rap, va vous plonger dans une guérilla urbaine saignante. Dans des conditions climatiques parfois extrêmes (de la Russie au Paraguay), les autochtones ont intérêt à planquer leur derrière, ça va chauffer. D'explosion en pulvérisation, vous devrez faire le nettoyage des zones désignées par vos supérieurs. Vous allez comprendre ce qu'est la dure réalité des combats de rue… Action, tanks et destruction à gogo, tout y sera. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : CORE DESIGN • DISPONIBILITÉ : MARS 96

Slam'n Jam 96



Si vous avez une petite culture vidéoludique, vous devez savoir que Slam'N Jam est une simulation de basket qui tournait sur 3DO. La voilà maintenant sur Saturn, mais visiblement améliorée, et réhaussée de la présence de Magic Johnson et Kareem Abdul-Jabbar, qui parrainent le jeu. 32 bits oblige, Slam'N Jam est entièrement en 3D, et le jeu devrait être agrémenté de nombreux zooms et rotations. Slam se veut être une simulation complète, avec tous les coups, toutes les combinaisons de jeu (passes dans le dos, dunks…), et bien sûr toutes les stratégies de jeu. Bref, en plus des éclairs de génie de Kareem et Magic, des panneaux éclatés et des cerceaux tordus, voilà qui devrait nous amuser. Sans compter que cette version (annoncée beaucoup plus rapide que sur 3DO) comptera les commentaires endiablés de Van Earl Wright, journaliste à CNN. Et pour la version française, aura-t-on Gérard Holtz ? ●

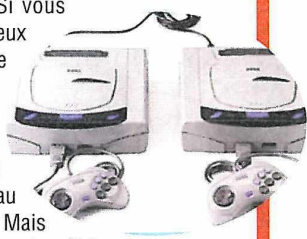


SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : CRYSTAL DYNAMICS • DISPONIBILITÉ : AVRIL 96

Complètement chiffrés

Le Monde est le théâtre d'une guerre. Une guerre des chiffres entre Sega et Sony. Quand Sega annonce 400 000 Saturn vendues à la fin de l'année, Sony annonce 800 000 Playstation. Quand Sega balance ensuite plus de 2 200 000 Saturn au Japon, Sony répond qu'elle a vendu plus de 2 millions de Playstation également. Qui départagera ? Nintendo ! Mario ayant toujours été devant Sega au Japon, il s'est toujours éperdument moqué de Sonic. Et pourtant, pour la première fois, Nintendo Japon a avoué être inquiétée par Sega et sa stratégie. Quant à Sony, visiblement, elle n'inquiète personne.

Des duels mortels sur Saturn



La Saturn s'offre enfin son câble Link. Si vous possédez deux TVs, deux Saturn, et deux jeux identiques, voilà qui va vous permettre de jouer contre un deuxième joueur en réseau. Si nous n'avons pas de date pour la France, en revanche nous savons que le câble est annoncé aux USA, pour un prix avoisinant les 150 F. Le premier jeu au Japon à pouvoir l'utiliser est Gebockers. Mais avec les jeux Psygnosis, dont WipeEout, le câble devrait se révéler bien utile. Et quand Doom sortira… ●

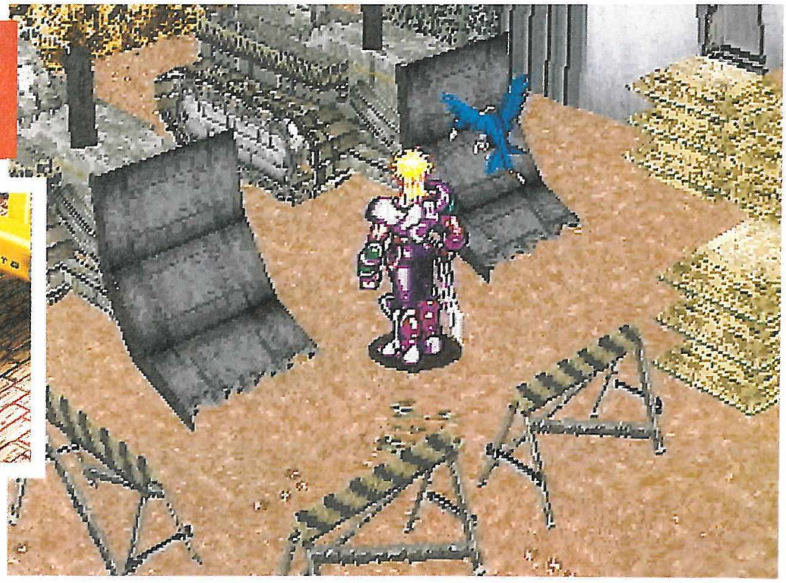
TELEX

PAYÉS POUR JOUER !

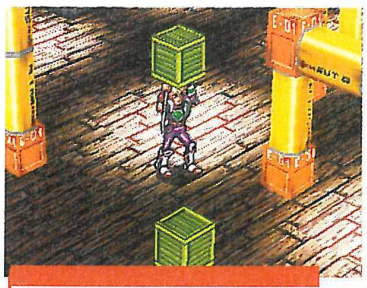
3 000 concessionnaires Nissan vont pouvoir se taper des délires sur Saturn, puisque Sega va équiper chacune des concessions de la marque nippone. Les consoles équipées de cartes MPEG permettront aux vendeurs de remplacer les vieux magnétoscopes de démo' par des Video CD. Elles pourront également servir aux concessionnaires pour se connecter à Internet. Ça m'étonnerait qu'ils passent Sega Rally avec une Lancia et une Toyota !

ACCLAIM CHEZ LES ANGES

Crow 2 : City of Angels, sera la suite du film avec Brandon Lee, dans lequel Vincent Perez reviendra à la vie pour venger sa mort (histoire de dingue). Si Acclaim a loupé la licence du premier volet, la société n'a néanmoins pas loupé la deuxième. Aussi, le jeu devrait sortir en fin d'année (au moins). Le tournage du film commencera en mars.



Fini les décors moyenâgeux de Landstalker. Climax a opé pour un personnage plus futuriste.



Votre personnage pourra porter des objets, comme ces caisses, qui l'aideront à accéder à des endroits délicats.

Dark Savior

Entièrement en 3D iso, les décors devraient être riches et soignés. On n'en attendait pas moins.

Pour passer certaines épreuves un peu chaudes, vous pourrez recevoir de l'aide extérieure.

Votre héros devra souvent se battre, ce qui lui permettra aussi de récupérer des objets.

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : N.C.

Qui aurait pu l'oublier, hein ? Qui a pu oublier Landstalker ? Bien sûr, vous vous rappelez tous de ce soft des Nippons de Climax, et bien des fois, vous nous avez demandé si cette équipe travaillait sur une version 32 bits. Déjà, nous vous avions répondu par l'affirmative. Mais en voilà maintenant plus...

Un principe identique

D'ores et déjà, il s'avère que les programmeurs de Climax ont préparé un soft digne de son ancêtre. En tous points, Dark Savior rappelle Landstalker, sauf qu'il y a des petits trucs supplémentaires. D'abord, si son prédécesseur évoluait dans un univers de type «Heroïc Fantasy», cette version 32 bits va se retrouver plongée dans le futur. Bien sûr, Climax a gardé la vue en 3D isométrique, sauf que cette fois, les textures ont fait leur apparition, et sont absolument partout. C'est vraiment beau. D'autre part, le héros de la version Saturn pourra, lui aussi, sauter ou encore grimper à des échelles, et une nouvelle fois, vous aurez à faire preuve d'agilité pour passer toutes les épreuves qui vous attendent. Mais l'agilité ne suffira pas, et vous devrez aussi faire appel à vos méninges. Dark Savior vous réserve de nombreux dédales, dont il faudra retrouver la sortie. Enfin - et c'est une grande innovation pour le genre -, votre angle de vue va être agrandi. Auparavant, il était difficile de devancer les obstacles, et de voir ce qui vous attendait. Maintenant, vous allez pouvoir, sans déplacer votre personnage, scruter les alentours grâce au bouton prévu à cet effet. Et le fin du fin, c'est que vous pourrez zoomer en avant et en arrière pour choisir votre angle de jeu, ou tout simplement pour observer les horizons. Cela s'annonce vraiment excellent, et nous en avons tous la bave aux lèvres...

De nouveau, vous allez devoir arpenter des lieux bien périlleux, et être d'une agilité à toute épreuve.

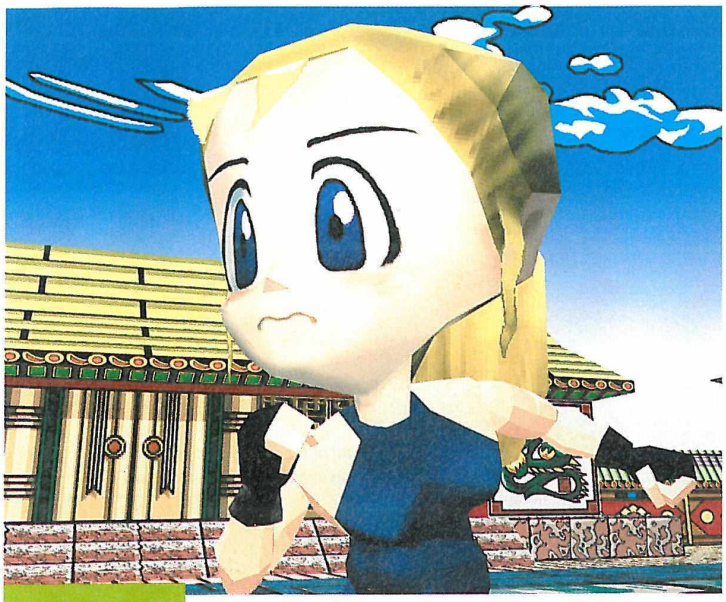
ÉDITEUR : SEGA

* TOP FIVE GAME GEAR FRANCE *

Classement	Progression		Mois Précédent	Mois de Présente
1	-	LE ROI LION	1	2
2	▲	SUPER RETURN OF THE JEDI	-	-
3	▲	WINTER OLYMPICS	-	-
4	▲	ROAD RASH	-	-
5	▼	SONIC TRIPLE TROUBLE	2	3

On reconnaît très bien ici Jacky Junior.

Virtua Fighter Kids



Les persos seront bien évidemment en 3D, mais avec des proportions différentes de celles de leurs aînés. Ainsi, les Kids ont chopé la grosse tête.

Comme chez les grands, Sarah exécute une petite danse après chaque victoire.

Les graphismes ne sont pour l'instant qu'à l'état d'ébauche et devraient normalement progresser, notamment au niveau des décors.

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : N.C.

De plus en plus surprenant ! L'AM#2 pète une nouvelle fois les plombs. Après Sonic en jeu de baston, voilà Virtua Fighter Kids ! Vous ne rêvez pas, les programmeurs de Sega ont décidé d'utiliser leurs compétences pour créer un nouveau jeu de baston, avec cette fois des combattants d'un genre nouveau.

L'esprit Teenager

Comme vous pouvez le constater en matant les photos, l'esprit graphique de Virtua Fighter Kids est très manga, même si ce que vous avez sous vos yeux ébahis n'est pas définitif. Toutefois, les graphismes devraient progresser, les génies de l'AM#2 commençant à maîtriser parfaitement le développement sur Saturn, VF 2 en est la preuve. Quant au jeu en lui-même, il est bourré d'innovations, Yu Suzuki - responsable du département AM#2 - le garantit fun à 100% . Nous n'en attendions pas moins. La caractéristique principale, pour le moment, réside quand même dans les personnages. Ce ne sont en fait que ceux de Virtua Fighter, mais avec 20 ans de moins. Vous pouvez ici reconnaître Sarah et Jacky, qui ont perdu les quelques rides qu'ils pouvaient avoir. VF Kids utilisera probablement le moteur de Virtua Fighter 2, ce qui nous assure une excellente qualité graphique et technique. La fluidité et la vitesse devraient donc être de mise dans cette nouvelle production de l'AM#2, qui décidément n'a pas fini de nous étonner. ●

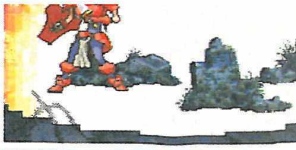
ÉDITEUR : SEGA AM#2

Délation à gogo

Montrant du doigt MK 3 ou encore Killer Instinct, et arguant le réalisme permis par les nouvelles bécanes, l'éditeur de jeux PC 7th Level s'est adressé aux professionnels de l'informatique de loisirs pour leur réclamer moins de violence et de sang. Parallèlement, la boîte sort un jeu de baston, Battle Beast, à l'ambiance très cartoon, écologique, et dont les héros sont des crapauds. Bien sûr, ces jeux ne comportent pas de violence et de sang. Moralité : quand on fait un jeu de merde, pour le faire marcher, on essaye de faire censurer les autres. Bonne mentalité, messieurs de 7th Level.

L'univers de VF Kids s'annonce très manga.

Guardian Heroes



Depuis le temps que nous parlions de Guardian Heroes, on commençait à se poser des questions. Cette fois, il est en orbite autour de la Saturn et annoncé pour le mois prochain sur nos consoles françaises. Comme vous le savez peut-être, Guardian Heroes est un jeu du style arcade/beat'em all, genre Golden Axe sur MD. Vous allez donc vous friter avec tous les malfaisants qui veulent vous stopper dans votre élan, avec le renfort de la magie et d'un partenaire, incarné par un deuxième joueur ou l'ordinateur. La grande nouveauté par rapport à ce genre de jeu, c'est que vous pourrez bouger sur trois plans différents. Bien sûr, le jeu sera bourré d'effets spéciaux, avec zooms à volonté, et explosions en tout genre. Mais avant tout, c'est de la baston à la Street of Rage, si ce n'est que les graphismes ont plutôt un genre manga. Bref, ce jeu semble tout avoir pour réussir. ●

SATURN EUROPÉENNE • ÉDITEUR : SEGA • DISPONIBILITÉ : AVRIL 96

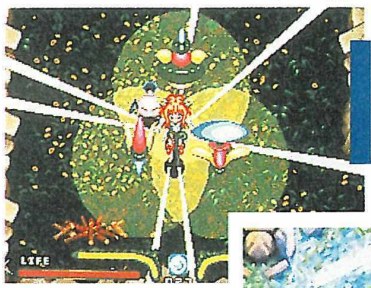
Wrinkle River Story

SATURN JAPONAISE • DISPONIBILITÉ : AVRIL 96

Kéksétistruklàkonajamaimaté (celui qui pige en moins de deux secondes a gagné une photo dédicacée de Gruik, la mascotte de l'équipe) ? Ben oui, Wrinkle River Story, c'est un nouveau, et il marque la volonté de Sega de s'investir dans les jeux de rôle, du moins pour le Japon. N'est-ce pas là-bas l'un des enjeux majeurs des jeux vidéo ?

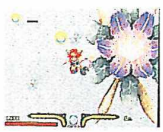
Une expérience mise à profit

Puisque vous savez lire, vous comprenez donc que Sega a mis ses expériences récentes et son jeune savoir-faire dans les jeux de rôle au profit de ce jeu au nom imprononçable. Toujours est-il que le résultat devrait être digne des jeux de Square. Cette aventure comportera tous les ingrédients du genre, avec à l'appui, de la magie, des monstres et des Boss gigantesques, un peu dans l'esprit de Soleil. Au cours du jeu, vous devrez surveiller attentivement vos niveaux de vie et de magie, tout en fouillant attentivement tous les lieux, qui regorgent d'items cachés. Dans un déluge de couleurs et d'effets spéciaux, voilà qui devrait vous plonger dans une aventure gigantesque. ●



Une avalanche de couleurs et de splendides graphismes : voilà ce que nous promet "WR Story" (c'est mieux comme ça).

Les Boss devraient être beaux et originaux...



ÉDITEUR : SEGA

TELEX

L'AM#2, LE RETOUR

Le très bon jeu d'arcade de Sega, Virtua Striker, ainsi que Fighting Viper et ManX TT devraient voir le jour en France sur Saturn vers la fin de l'année. Promis, on va vous balancer sous peu un méga reportage sur ces jeux.

DBZ 2 ! ! !

Le premier n'est même pas sorti en France, que DBZ 2 sur Saturn est déjà en préparation au Japon. Il n'en est qu'à ses débuts, mais l'intro semble déjà bien canon. Quant au jeu, il devrait comporter tous les persos de DBZ, mais cette fois, ils pourront se battre en 3D, avec textures en masse, zooms à gogo, et rotations à volonté, ce qui est nouveau.

Les dernières sorties

VR TROOPERS
SEGA GAME GEAR
Testé dans ce numéro - Note 80%
Des personnages qui mangent trop de soupe.

FIFA SOCCER 96
E. A. SPORTS / GAME GEAR
Testé dans ce numéro - Note 75%
Ne confondez pas votre Game Gear avec le ballon.

PGA TOUR 96
E. A. SPORTS / GAME GEAR
Testé dans ce numéro - Note 86%
C'est fou ce que ça swing.

JOHNNY BAZOOKATONE
US GOLD / SATURN
Testé dans ce numéro - Note 90%
Les somptueuses péripéties de Johnny chez les toons.

MADDEN 96
E. A. SPORTS / GAME GEAR
Testé dans ce numéro - Note 70%
Pour la première fois au monde, une équipe invisible.

MORTAL KOMBAT 3
ACCLAIM / GAME GEAR
Testé dans ce numéro - Note 62%
Le premier jeu à faire trembler de peur une console.

THE OOZE
SEGA / MEGADRIVE
Testé dans ce numéro - Note 84%
Un jeu gluant qui vous colle aux doigts.

KOLIBRI
SEGA / 32X
Testé dans ce numéro - Note 86%
Un oiseau qui se mouche avec des clous.

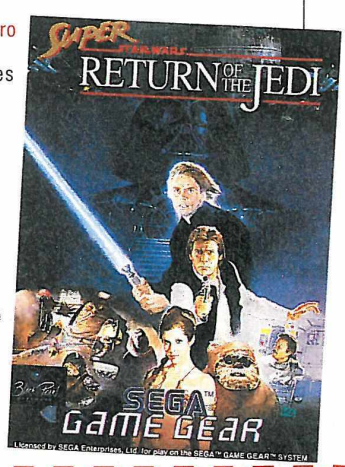
MYSTARIA - THE REALMS OF LORE
SEGA / SATURN
Testé dans le numéro 46 - Note 87%
L'aventure à plusieurs c'est encore mieux.

FIRESTORM THUNDERHAWK 2
US GOLD / SATURN
Testé dans le numéro 46 - Note 91%
Springfellow Hawk fera figure de boyscout à côté de vous.

SEGA RALLY
SEGA / SATURN
Testé dans le numéro 46 - Note 98%
Le premier Paris Dakar virtuel !

VIRTUA FIGHTER 2
SEGA / SATURN
Testé dans le numéro 46 - Note 91%
La baston sans les gnons.

STAR WARS - SUPER RETURN OF THE JEDI
SEGA / GAME GEAR
Testé dans ce numéro - Note 83%
La suite du retour de la revanche qui continue.



Psygnosis

La nouvelle vient de tomber comme un couperet ! Psygnosis édite quatre de ses grands titres sur Saturn. Non, vous ne rêvez pas ! Cette boîte, qui appartient à 100 % à Sony, va faire des jeux pour la Saturn. La nouvelle est encore toute chaude, même si depuis quelque temps on avait eu vent de rumeurs, à chaque fois plus fortes. Les quatre titres à faire l'objet de cette conversion sont WipEout, Destruction Derby, 3D Lemmings et Discworld (les images proviennent de la PlayStation), annoncés d'aussi bon niveau que les originaux. Et qui sait si d'autres ne suivront pas ?

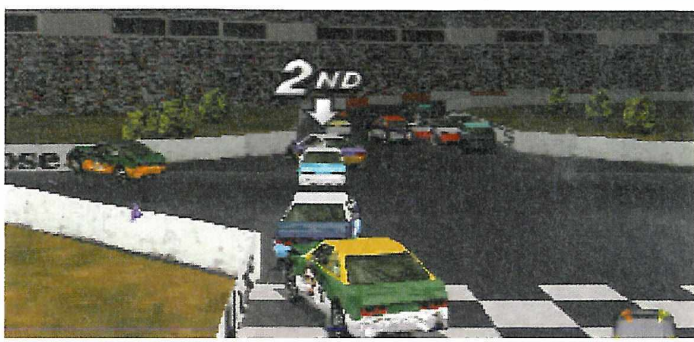
WipEout

Si vous aimez les combats aériens, les ambiances spatiales et futuristes, les courses, la rapidité et les sensations fortes à la Space Mountain, alors ce WipEout version Saturn est pour vous. L'ambiance feutrée de ce jeu vous emmènera dans une autre dimension où il vous faudra faire preuve de dextérité afin de remporter ces courses à bord d'engins spatiaux. Plusieurs vues seront mises à votre disposition (vue intérieure et vue extérieure) pour un confort maximum car les combats pendant la course seront âpres. En effet, sur la piste sont posés des items qui, si vous les ramassez, vous permettent d'avoir une arme pour descendre les adversaires. Avec une 3D en temps réel, une rapidité étourdissante et surtout une grande fluidité, ce WipEout devrait enthousiasmer les amateurs du genre. Décidément, la Saturn semble avoir décidé de nous gâter pour nous aider à sortir de l'hiver. Qui s'en plaindra… ●

Disponibilité : Avril 96

Destruction Derby

Sorti il y a quelques mois sur PlayStation et sur micro, Destruction Derby est un jeu de bagnoles qui cartonne, au sens propre comme au sens figuré. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore, ce jeu reprend le principe des courses de stock-car. Vous voilà donc au volant de l'un de ces bolides pour une série de courses endiablées où la tôle se froisse et plie avec une facilité qui fait plaisir à voir. Doté d'une réalisation carrément béton, Destruction Derby propose plusieurs modes de jeux parmi lesquels le fameux «Bowl». Ce dernier n'est rien d'autre qu'une sorte d'arène dans laquelle le but est de foncer vers les adversaires afin d'en démolir un max avant d'être mis soi-même hors course. Loin d'être une véritable simulation, il s'agit avant tout d'un jeu très fun et bigrement réussi pour ce qui est de sa réalisation technique et qui met bien en avant toutes les capacités et le potentiel de la Saturn.●

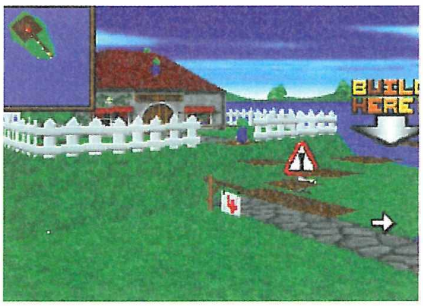


Disponibilité : Avril 96

s'expatrie !

3 D Lemmings

Qui ne connaît pas les Lemmings. Mais si, vous savez, les Lemmings sont ces petites créatures stupides qui se baladent en bande et qui doivent partir d'un point pour se rendre à un autre. Mais pour ce faire, il vous faudra les orienter, les aider et en faire arriver un nombre suffisant à bon port, quitte à en sacrifier quelques-uns. Ce petit jeu né sur PC ne paie pas de mine mais nombreux sont ceux qui se sont arraché les cheveux devant la difficulté déconcertante des énigmes à résoudre pour ouvrir un passage à ces créatures aussi sympathiques que débiles. Eh bien, voilà que cette adorable troupe débarque sur Saturn avec, en prime, un petit coup de 3D. Le principe qui a fait le succès des Lemmings ne change pas mais la possibilité d'avoir plusieurs angles de vue apporte une nouvelle dimension à ce très célèbre casse-tête. Aspirine recommandée… ●



Disponibilité : Avril 96

Discworld

Peut-être la moins connue de toutes les productions de Psygnosis, Discworld n'est pourtant pas dénué d'intérêt. Pour tout vous dire, c'est un jeu d'aventure à la sauce cartoon, et à l'ambiance très Merlin l'Enchanteur.

Plongé dans les limbes du passé, vous allez devoir retrouver puis affronter le dragon qui a ravagé le village Ankh-Morpok.. Et comme personne n'avait de héros sous la main, il a fallu que ce soit vous, Rincewind, un magicien de seconde zone, qui s'y colle. Mais vous ne débuterez pas seul, et aurez l'aide de Luggage, une machine à voyager complètement loufoque. Ce jeu se jouera à la «point and click», c'est-à-dire que vous devrez clicquer sur un lieu ou un objet pour que votre personnage se déplace ou prenne l'objet. ●

Disponibilité : Avril 96

LES JEUX A VENIR

MEGADRIVE

STAR TREK DEEP SPACE NINE	VIRGIN	MARS
CUTTHROAT ISLAND	ACCLAIM	MARS
WORMS	OCEAN	MARS
EVOLUTION	VIRGIN	AVRIL
FLUX	VIRGIN	AVRIL
TOY STORY	DISNEY	AVRIL
TINTIN AU TIBET	INFOGRAMES	AVRIL
ISS DELUXE	KONAMI	AVRIL
GARGOYLES	DISNEY	N.C.
LOBO	OCEAN	N.C.
MISSION IMPOSSIBLE	OCEAN	N.C.
LES FOUS DU VOLANT	VIRGIN	N.C.

GAME GEAR

STREET RACER	UBI SOFT	MAI

MD 32X

SPIDERMAN	SEGA	AVRIL

SATURN

WORMS	OCEAN	FÉVRIER
TRUE PINBALL	OCEAN	MARS
TOHSHINDEN S	SEGA	MARS
SHELLSHOCK	CORE DESIGN	MARS
BLAM MACHINEHEAD	CORE DESIGN	MARS
I. VICTORY GOAL REMIX	SEGA	MARS
VIRTUAL OPEN TENNIS	SEGA	MARS
X-MEN CHILDREN OF THE ATOME	ACCLAIM	MARS
TITAN WARS	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	MARS
GEX	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	MARS
THE HORDE	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	MARS
COOL SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN	MARS
ELEVENTH HOUR	VIRGIN	MARS
DEFCON 5	GTI	MARS
ARCADE CLASSIC	GTI	MARS
CASPER	INTERPLAY	MARS
CYBERIA	INTERPLAY	MARS
VALORA VALLEY GOLF	VIC TOKAI	MARS
SHOCKWAVE ASSAULT	ELECTRONIC ARTS	MARS
WING COMMANDER 3	ELECTRONIC ARTS	MARS
DEADLY SKIES	JVC	AVRIL
VR POOL	INTERPLAY	AVRIL
VR BASEBALL	INTERPLAY	AVRIL
3D BASKETBALL	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	AVRIL
OLYMPIC SOCCER	US GOLD	AVRIL
VIRTUAL GOLF	CORE DESIGN	AVRIL
STREET FIGHTER ALPHA	CAPCOM	AVRIL
NIGHT WARRIORS	CAPCOM	AVRIL
RETURN FIRE	T.W.I.	AVRIL
PRIMAL RAGE	T.W.I.	AVRIL
GUARDIAN HEROES	SEGA	AVRIL
MAGIC CARPET	BULLFROG	AVRIL
WIPEOUT	PSYGNOSIS	AVRIL
DESTRUCTION DERBY	PSYGNOSIS	AVRIL
DISCWORLD	PSYGNOSIS	AVRIL
3D LEMMINGS	PSYGNOSIS	AVRIL
RUINS	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	MAI
ROAD RASH	ELECTRONIC ARTS	MAI
STEAMGEAR MASH	OCEAN	MAI
TILT !	VIRGIN	MAI
11TH HOUR	VIRGIN	MAI
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	VIRGIN	MAI
IMPACT RACING	JVC	MAI
POWER PLAY HOCKEY	VIRGIN	MAI
RAW PURSUIT	JVC	MAI
SPACE HULK	ELECTRONIC ARTS	JUIN
BLAZING DRAGONS	CRYSTAL DYNAMICS/BMG	JUIN
VARUNA'S FORCES	VIRGIN	JUIN
CRITICOM	VIC TOKAI	JUIN
VIP SOCCER	VIRGIN	JUIN
NEED FOR SPEED	ELECTRONIC ARTS	JUIN
PANZER GENERAL	MINDSCAPE	NC

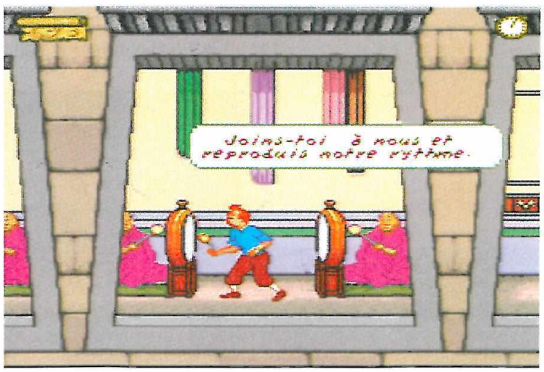
WIP • WORK IN PROGRESS • WORK IN PROGRESS •

Tintin au tibet

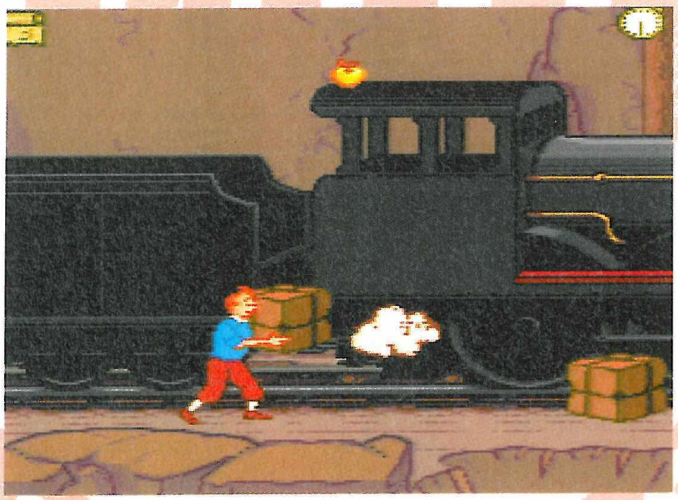
Ou les aventures d'un reporter sur Megadrive

Tout, nous avions tout eu en matière de licence. De «Maman j'ai raté l'avion» à Spiderman, de Yogi Bear aux Schtroumpfs, nous avions eu droit à tout, y compris Astérix. Mais l'un des héros de notre enfance n'y avait pas encore eu droit. Et pourtant, il est l'un des personnages les plus connus au monde. Ses albums de BD sont traduits en 52 langues... Ce héros, jeune reporter, c'est Tintin, et le voilà sur Megadrive dans une de ses aventures les plus célèbres : Tintin au Tibet.

Laurent COTILLON



Si vous n'avez jamais joué au Simon dans votre enfance, voilà qui devrait réparer cette erreur.



Tintin pourra soulever des objets, ou encore les jeter. Vous verrez que cela sera très utile.

Pour trouver des pistes, discutez avec tous les personnages que vous rencontrerez.

in

Lorsqu'en 1929 est paru le premier album de Tintin, dessiné et imaginé par Hergé, personne n'aurait pu imaginer que cette BD serait aujourd'hui la plus vendue dans le monde (lire encart spécial). Et Georges Rémi ne s'attendait sûrement pas non plus à voir son Tintin au Tibet, paru en 1960, transformé en jeu vidéo. D'ailleurs, à l'époque, personne ne connaissait ce truc, et pour cause, ça n'existait pas. Alors forcément…

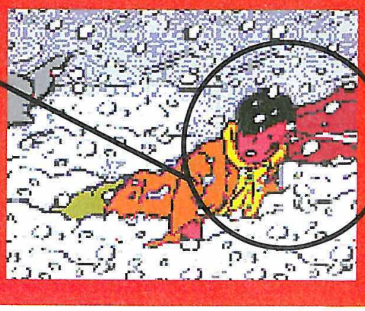
YÉTI QUELQU'UN ?

Le jeu préparé par Infogrames pour la Megadrive est directement inspiré de l'album. Aussi, bon nombre d'entre vous connaissent peut-être le thème de l'aventure que le jeune reporter va vivre. Pour ceux qui ne connaissent pas (peut-être y-en-a-t-il un ou deux), en voici le thème en quelques mots. En vacances en Suisse avec le Capitaine Haddock, le jeune reporter explique au marin comment il a rencontré le jeune Tchang (apparu dans le Lotus Bleu). Quelques minutes plus tard, Tintin reçoit un télégramme du jeune garçon. Il découvre alors avec joie que celui-ci arrive par le prochain avion. Mais les réjouissances vont êtres écourtées par une nouvelle bien triste : le DC3 de Tchang vient de s'écraser dans le massif de Gosaintha, en plein Himalaya. Tintin, qui ne peut pas imaginer la mort de son jeune ami, va alors se lancer à la recherche de celui-ci. Malgré le froid et le danger que représente le légendaire Yéti, Tintin va donc prendre la direction des montagnes tibétaines, convaincu que le jeune est encore en vie…

PLATES-FORMES, ACTION, AVENTURE…

Lorsque l'on parle de Tintin, on évoque souvent «Les aventures de Tintin». Et le jeu que prépare Infogrames pour notre Megadrive préférée en est

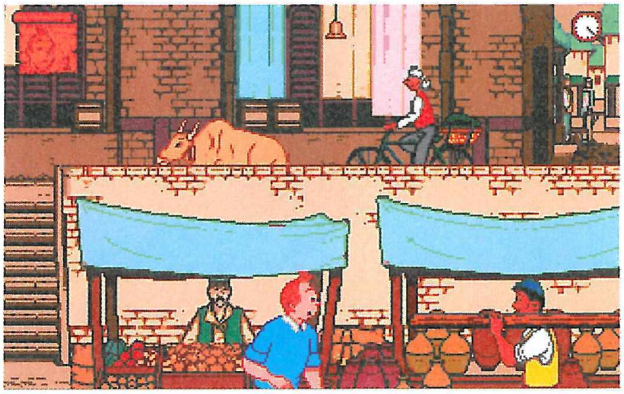
Chaque niveau sera précédé d'une séquence cinématique, directement tirée de la BD.



Le petit vingt et unième

une. Loin des jeux de plates-formes plats et monotones que l'on peut parfois voir, Tintin au Tibet est un ensemble des plus complets. De la plates-formes, il a su retirer quelques éléments, comme les épreuves d'adresse. Par exemple, vous devrez sauter de rocher en rocher, escalader la montagne en cordée (puissante trouvaille), ou encore nager dans un torrent en cru, en évitant les troncs d'arbre... Bref, vous risquez d'avoir fort à faire, et d'avoir les mains moites à la fin de la partie. De plus, et si vous connaissez bien la BD, vous le savez, Tintin n'est pas un imbécile. Très souvent, il a eu à résoudre des énigmes pour se sortir d'un mauvais pas. Ici aussi, vous aurez à le faire. Ainsi, vous devrez jouer à un jeu genre Simon, affronter une épreuve de logique (en entassant des livres de manière intelligente), et tout ça dans un temps parfois limité. Enfin, l'aventure, c'est aussi discuter avec les personnes rencontrées, afin d'obtenir plus d'informations. Tintin au Tibet sur Megadrive, c'est tout ça.

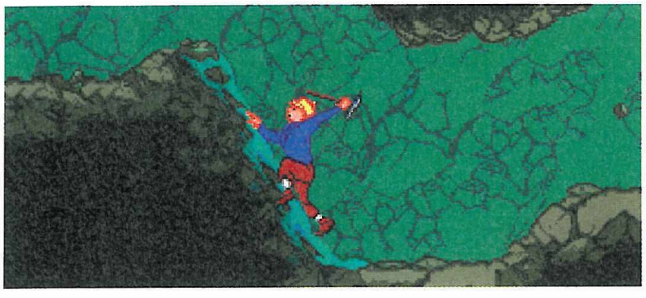
Tintin pourra changer de plan, et ainsi éviter des objets ou discuter avec des autochtones.



ALLIANCE DE FIDÉLITÉ ET D'ORIGINALITÉ

Toute la difficulté, dans la préparation du jeu, consistait à adapter l'album Tintin au Tibet en jeu, et donc à le rendre attractif. Pour cela, les principales scènes de la BD ont été reprises au travers des quatorze niveaux que compte le jeu. Votre périple commencera donc en Asie, lieu où vous rencontrerez Tchang pour la première fois. Après avoir parcouru la gare de long en large, vous vous précipiterez dans un torrent d'eau boueuse, pour sauver le jeune garçon. Ensuite, et comme dans l'album, vous allez vous retrouver dans un hôtel suisse, avant de partir à Katmandou, d'affronter les montagnes, les torrents glacés, les pentes abruptes, ou encore la montagne glaciale. Mais vous aurez aussi à traverser une tempête de neige, à visiter les débris du DC3 ou encore un monastère, une grotte... Bref, si vous connaissez l'album, vous pouvez constater comme moi que le jeu reprend page par page le scénario original. Cependant, pour casser la linéarité des jeux de plates-formes, il a fallu trouver des épreuves originales, comme le Simon sonore ou encore l'épreuve de logique des livres. Ce qui me semble être la meilleure trouvaille, c'est probablement l'épreuve d'escalade, où Tintin et le Capitaine vont se lier par une corde. Vous dirigerez tour à tour les deux personnages, afin les faire grimper. Il faudra alors vous balancer, planter votre piolet, et vous accrocher à la montagne pour permettre

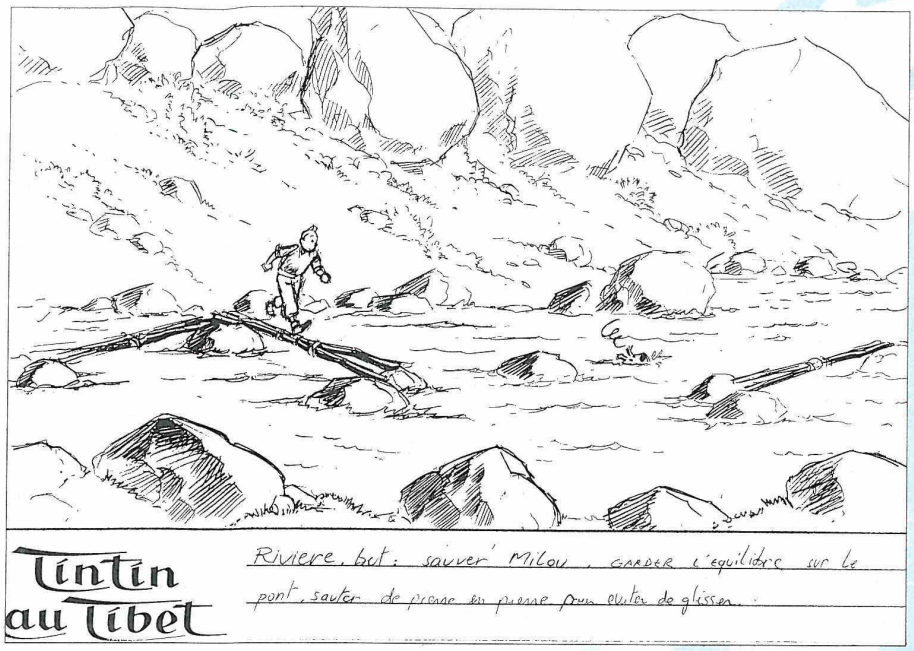
Tintin devra être agile pour sauter de plate-forme en plate-forme. La gestion de celles-ci a d'ailleurs été revue par rapport à la version de Nintendo.



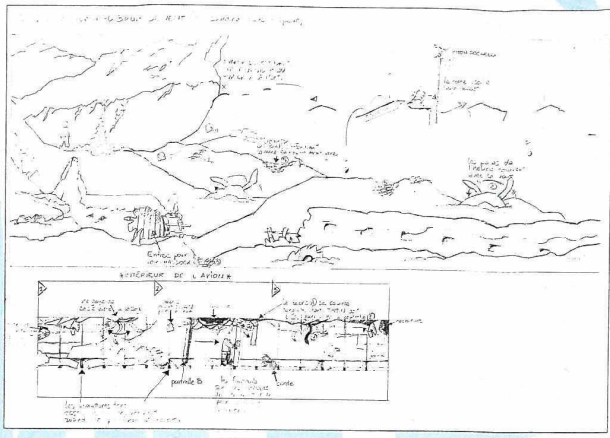
Dans les grottes, Tintin devra se méfier du Yéti qui hante les lieux.

Tintin devra être sur ses gardes : par inadvertance, les voyageurs risquent de laisser tomber leurs cartons sur sa houpette.

Tintin est né de l'imagination de Georges Rémi (1907/1983), journaliste, dont les initiales donnent Hergé. Il est apparu dans le journal Le Petit Vingtième (supplément jeune de l'hedo le Vingtième Siècle), le 10 janvier 1929. La première aventure du jeune reporter est Tintin au Pays des Soviets, parue la même année. Suivront Tintin au Congo (1930/1931), Tintin en Amérique (1931/1932), le tout en strips noirs et blancs. Lorsque survient la guerre, Hergé continue à publier Tintin dans Le Soir, et Casterman lance la publication d'albums. 1946 voit la création du journal de Tintin. Le dernier album d'Hergé est Tintin et les Picaros, en 1976, si l'on excepte l'œuvre «inachevée» et pourtant publiée, qu'est Tintin et l'Alph-Art. Outre les BD, Tintin a aussi existé sur les écrans dans le Mystère de la Toison d'Or en 1960 et les Oranges Bleues en 1964, tous deux par André Barret. Ensuite viendront deux dessins animés : Le Temple du Soleil en 1969 et le Lac aux Requins en 1972. Tintin est publié en 52 langues dans plus de 100 pays, soit 170 millions d'album (un album vendu toutes les 12 secondes) ; une série de dessins animés comprenant 22 épisodes a été diffusée dans 35 pays... Un succès gigantesque qui a valu à Tintin d'être présent sous de multiples formes, et même en... jeu vidéo.



Avant d'effectuer le dessin par ordinateur, tout est d'abord fait sur papier.



Chaque niveau est détaillé de A à Z, y compris les épreuves que devra affronter Tintin.

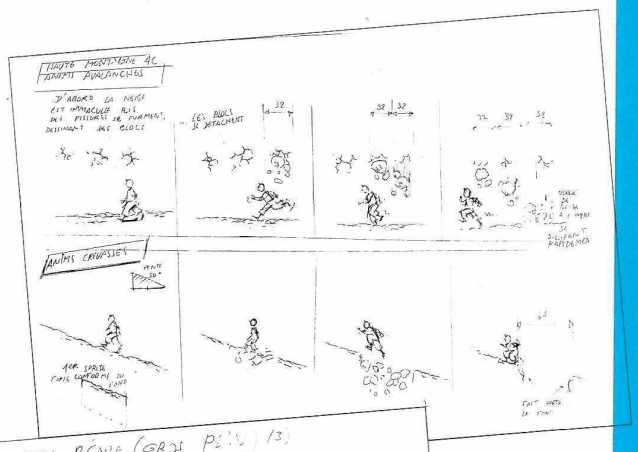
au deuxième de poursuivre sa progression. Une excellente trouvaille ! Autre point fort du jeu : Tintin peut se déplacer d'un plan à l'autre, et ce, pour éviter des pièges ou discuter avec des personnages. C'est ainsi que vous apprendrez où se trouve ce que vous cherchez, et trouverez des indices vous permettant de progresser. Bref, le jeu a tout pour être attractif : le thème, le héros et l'intérêt.

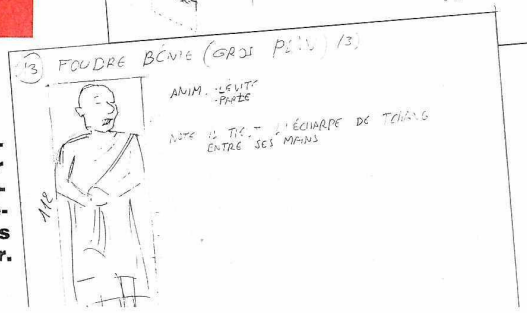
LIBERTÉ SURVEILLÉE

Afin de retranscrire au pixel près l'esprit de l'œuvre d'Hergé, Infogrames a travaillé en collaboration avec Moulinsart, qui gère les droits d'Hergé et de Tintin, et qui englobe la Fondation Hergé. Ce travail d'équipe a surtout été intensif pour l'élaboration du design du jeu, et des roughs. Après avoir établi les planches papier, le travail sur ordinateur a débuté. C'est à Éric Angelier, 25 ans, qu'est revenu l'honneur de programmer le jeu, et c'est d'autant plus important pour lui que c'est son premier jeu dans le domaine professionnel. Tout juste issu de ses études, il a pu ainsi découvrir l'univers de la Megadrive, même s'il connaissait déjà le langage de programmation du processeur 68000, à savoir l'assembleur. Bref, quand on a 25 ans, qu'on est fan de l'univers Sega, qu'on débute, et qu'on se retrouve chez Infogrames à développer Tintin Megadrive, ça le fait plutôt bien. Mais il n'est pas le seul à avoir concocté ce jeu, et Lionel Laissus est venu lui filer un coup de «clavier» pour la programmation. Toujours est-il que cette première s'annonce réussie. Après 6 mois de travail, Tintin dispose d'un nombre de mouvements impressionant, puisqu'il passe par 650 phases d'animation. Une broutille ! Pour développer le jeu, Éric Angelier et Lionel Laissus ont utilisé le moteur du jeu des Schtroumpfs Megadrive, et c'est donc une production de qualité qui nous attend. De plus, sur un plan plus esthétique, on a vraiment l'impression que c'est Hergé en personne qui a dessiné le jeu. C'est super fidèle à l'œuvre originale, et le jeu, annoncé avec une durée de vie importante, devrait séduire aussi bien les plus jeunes que les plus vieux. Tintin est un héros international et intemporel, et il était donc normal qu'une place de choix lui revienne sur Megadrive. Voilà qui est fait.

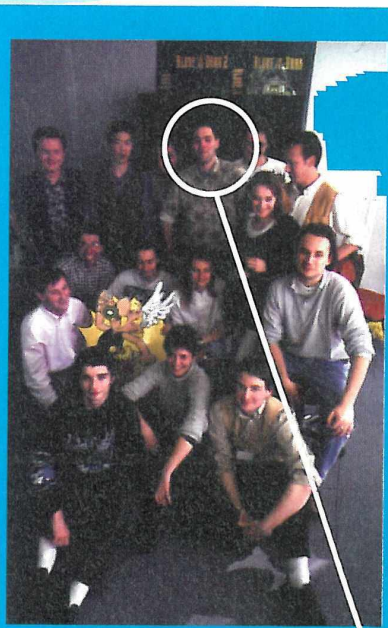
Disponibilité : Avril 96
2diteur : Infogrammzs

Les débris de l'avion à bord duquel voyageait Tchang...





Chaque élément du décor a des dimensions bien précises, établies sur papier.

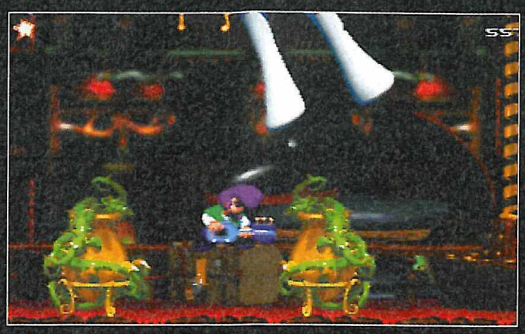


Voilà Éric Angelier, entouré de toute l'équipe console d'Infogrames.

Baz

Vous aimez les beaux graphismes ? Vous aimez le Rock'n Roll ? Vous aimez la difficulté ? Si vous remplissez ces conditions, surtout la dernière, n'hésitez plus une seconde et jetez-vous sur ce Johnny Bazookatone qui devrait plus ravir vos yeux que vos nerfs...

En rentrant dans la boîte de nuit, un étrange videur vous attend. Pour pouvoir passer, il faudra lui donner un petit quelque chose, alors fouillez bien le niveau.



À votre arrivée dans l'hôtel démoniaque, vous pourrez admirer la beauté du décor, mais uniquement entre deux prises de tête.

johnny bookatone

SATURN EUROPÉENNE

Tant que l'hélice tournera, ce ne sera pas la peine d'essayer de passer. Au passage, notez la finesse des graphismes du décor. Joli, n'est-il pas ?

PAR KHARMO

Décidément, US Gold fait fort en ce moment. Après le somptueux Virtual Golf, voilà qu'ils nous servent ce Johnny Bazookatone, un soft dont la beauté esthétique risque de faire des jaloux chez les autres consoles 32 bits, si vous voyez ce que je veux dire... Mais bon, reprenons depuis le début. Tout a commencé un matin lorsque Laurent m'a sauté dessus en beuglant (ça, c'est son côté allemand) qu'il avait un super jeu pour moi et qu'il me fallait en faire le test rapidement. Je cite : «On a reçu J. Bazookatone, Kharmo, j'l'ai essayé et tu vas voir, c'est génial, super beau et carrément facile. J'ai pas tout pigé mais je passais les niveaux fingers in the nose !». Bon, là-dessus, je m'y suis mis et, damn it, v'là l'enfer. Dès le premier niveau, j'bloque, je galère, je transpire et je termine par un bon Aspro pour me calmer. Alors, ou notre cher Rédac'chef m'a pris pour un pigeon, ou il a allumé la console et joué, sans le savoir, sur la démo (d'où l'impression d'un jeu facile et de niveaux très courts). Étant donné qu'il n'a pas un mauvais fond, le bougre, j'écarte donc la première éventualité et j'opte pour la seconde. D'autant plus qu'à la rédac', Laurent a un peu la réputation d'être aux jeux vidéo ce que le Schtroumpf musicien est à la mélodie.

Une histoire d'enlèvement

La situation étant maintenant clarifiée, on peut parler du jeu proprement dit. Johnny Bazookatone est un petit Rocker aussi mondialement connu pour sa banane mauve que pour son génie à la guitare. Alors que lui et ses musicos donnent un concert du tonnerre de feu, El Diablo (c'est un diable) enlève les musiciens de Johnny et accapare sa guitare fétiche Anita. Votre mission, si vous l'acceptez, sera donc de partir au fin fond du domaine infernal d'El Diablo afin de libérer vos potes musiciens et de récupérer votre précieuse gratte. Un scénario somme

LE SUPER TIR

Quand vraiment vous vous sentez encerclé, que les ennemis arrivent de partout ou que vous voulez exploser certains opposants, tentez le super tir. Pour le faire, c'est bien simple : il suffit de rester appuyé sur le bouton C pour envoyer une méga décharge. Plus on laisse le bouton enfoncé longtemps, plus le tir est puissant. Le problème, c'est que le temps de l'amorcer, le perso ne peut rien faire d'autre ce qui fait que l'on ne peut pas l'utiliser fréquemment, faute de temps.

johnny Bazookatone

Non non, ce n'est pas la démo, c'est bien le jeu. J'vous l'avais dis, côté graphismes, c'est nickel chrome. Côté bruitage aussi, le cri du porc que vous butez est dément. Manu s'en est pas encore remis.

L I V E À B E R C Y

L'intro de Johnny Bazookatone nous montre notre héros en plein concert avec ses potes. Tout se passait bien jusqu'à ce qu'El Diablo arrive et enleve les musiciens et choure la guitare de Johnny. Plus de musiciens, plus de gratte donc plus de concert. Il ne vous reste plus qu'à partir à leur recherche. Dommage, c'était un bon concert avec des images bien psyché en plus.

C'est ici que Laurent a bloqué. Il n'avait pas compris qu'en se plaçant sur la tapette et en tirant sur le bout de fromage, le mécanisme se déclenche et vous fait accéder à l'étage supérieur.

L'entrée des niveaux bonus est plus ou moins bien cachée. Ici, il vous suffit de sauter dans l'aquarium situé juste derrière Johnny.

Dès que vous trouvez un objet qui traîne, dites-vous que tout est bon à prendre. Ici, ce casque vous sera très utile pour calmer un grand malade qui veut vous massacrer.

COMMENT TRAVERSER LA RIVIÈRE

VOILÀ UNE PETITE ASTUCE POUR ÉVITER DE S'ARRACHER LES CHEVEUX À CE NIVEAU. INUTILE D'ESSAYER DE PASSER EN SAUTANT SUR LES PLATES-FORMES, C'EST UN COUP À Y LAISSER TOUTES SES VIES. JE LE SAIS, JE L'AI FAIT ! AU DÉPART DU NIVEAU, MITRAILLEZ LES POISSONS (PH.1). NORMALEMENT, EN MOURANT, ILS LAISSERONT UNE PIECE (PH.2) QUE VOUS POURREZ ALLER ASPIRER TRANQUILLEMENT (PH.3). RETOURNEZ SUR LA BARQUE POUR DONNER LA PIECE AU PASSEUR (PH.4). AINSI POURREZ-VOUS TRAVERSER LA RIVIERE TRANQUILLE PEINARD... ENFIN BON, PRESQUE (PH.5) !

MATCH CONTRE

RAYMAN

Mettre Johnny Bazookatone en concurrence avec ce qui est sans doute LE titan des jeux de plates-

formes sur Saturn, est peut-être un peu méchant. Mais la difficulté quasi excessive des deux softs fait qu'ils partent pratiquemment à égalité. À l'arrivée, en revanche, Rayman arrive en tête. Plus beau, plus maniable, plus précis, il est en plus mieux dosé pour ce qui est de la difficulté. Du moins, elle y est plus progressive. Rayman sort donc vainqueur mais ça, fallait s'y attendre...

toute sympa qui permet d'»habiller» habilement ce jeu dont le principe demeure un poil surfait : la plate-forme. Alors, si ce n'est pas votre domaine de prédilection, vous pouvez déguerpir tout de suite, d'autant plus que pour un jeu de plates-formes, là, y'a carrément de quoi s'arracher les cheveux tant la difficulté est élevée. À côté, Earthworm Jim est un jeu destiné aux manchots (ou à Laur..., non j'arrête). Bon, là j'abuse peut-être un peu mais il est important de préciser que ce CD s'adresse plutôt aux joueurs confirmés, sinon c'est la crise de nerfs assurée. Vous voilà donc prévenus. Si vous aimez les défis, foncez ! À lui seul, JB en est un avec ses dix-huit niveaux tous plus beaux les uns que les autres, ses tonnes de passages secrets et ses énigmes ardues.

Crise de nerfs assurée

Mais ce qui frappe en premier lieu, ce sont les graphismes. Hallucinant ! Malgré certains niveaux un peu sombres, c'est une avalanche de couleurs, d'ombres, de décors superbes même si l'ensemble laisse une petite impression de kitsch, mais là, c'est une question de goût. De ce côté- là, que l'on aime ce genre de graphismes ou pas, il faut avouer que la Saturn prouve ici, et de belle façon, de quoi elle est capable. Tant dans l'intro psychédélique que dans le jeu lui-même, d'ailleurs. La Saturn nous avait donné quelques indices avec des Panzer Dragoon et autres Clock Work Knight, aujourd'hui, elle confirme avec des Sega Rally ou ce Johnny Bazookatone qu'elle est peut-être LA meilleure console actuellement. Notamment quand la programmation est aussi réussie que sur ce soft. En effet, pas question ici de ralentissements, de saccades ou même de bugs. Ici, c'est du travail propre et soigné. L'ambiance est bonne, le personnage est résolument maniable et bien animé. Johnny peut tirer à droite, à gauche, en l'air, en bas, en diagonale, bref, partout. En outre, il peut courir, sauter, ralentir sa chute grâce à son gun, ramasser des objets. Vous l'aurez compris des tas de possibilités pour résoudre des tas

Quitte à dévoiler un peu le jeu, voici le boss final. L'étonnant, c'est qu'il n'est pas méga difficile à battre. C'est relatif mais par rapport au reste, on s'attendait à pire.

L'ambiance est plutôt sanglante à la fin du niveau de l'hôpital. Une fois que vous aurez terrassé les différentes formes du boss, vous aurez libéré votre bassiste.

+

Des graphismes superbes, une bonne grosse durée de vie, de l'action à gogo et des énigmes pas piquées des vers. En plus, le jeu est livré avec un CD audio de toutes les musiques du jeu !

-

Pas grand-chose à redire sinon cette difficulté mal dosée et un jeu un peu racho dans l'ensemble. Pour récolter des vies, bon courage...

EN RÉSUMÉ

Graphiquely correct. Voilà ce qui ressort avant tout de ce Johnny Bazookatone. C'est très beau, bourré de bonnes idées, l'ambiance y est sympa et rock'n roll. La programmation est bonne et l'ensemble est maniable. Vraiment, on a l'impression qu'il n'y a rien à redire sur ce CD. Sauf peut-être sa trop grande difficulté qui, parfois, semble insurmontable. Dommage que le dosage, de ce côté, ait été un peu raté.

Quand je vous dis que Johnny Bazookatone est truffé de passages secrets, c'est pas du pipo. La preuve tout de suite en images.

Dès le début du jeu, vous comprendrez à quel point c'est dur et joli. Matez un peu cette explosion. Et c'est encore plus beau quand ça bouge.

On ne fait pas d'omelette sans casser les œufs, sauf dans le niveau de la cuisine. Le but est de tirer sur les ingrédients pour les faire tomber dans la grande marmite centrale.

Pour tuer ce boss, placez-vous sous sa tête et mitraillez-la en sautant dès qu'il frappe le sol avec son rouleau. L'onde de choc est mortelle…

Dans la cuisine, sautez dans ces boîtes pour ressortir dans d'autres boîtes qui vous emmèneront dans des endroits inaccessibles autrement.

Le petit plus de JB, ce sont les cinématiques entre certains niveaux. Bon, c'est pas excessivement original mais ici, elles sont vraiment sympathoches.

d'énigmes et passer une foule de passages bien prise de tête. Et croyez-moi, ces derniers sont monnaie courante.

Faites une omelette !

L'intérêt vient aussi du fait que l'innovation est présente dans le principe du jeu. En fonction des niveaux, vous devrez ramasser des clefs pour trouver la sortie (la prison), faire tomber des ingrédients dans la marmite pour faire une omelette (la cuisine). Bref, il y a de tout et n'importe quoi mais quoiqu'il arrive, c'est toujours très sympa. Dommage vraiment que la difficulté soit aussi élevée, c'en est presque écœurant et cela nuit parfois au plaisir de jouer. Pour résumer : c'est très beau, très bien mais très dur. Bon, là-dessus, j'vais réconforter Laurent qui pleure là-bas, au fond. Mais non voyons, c'est pas sur la démo que tu jouais, j't'assure...■

Bazookatone johnny

SON : 17/20
GRAPHISME : 18/20
ANIMATION : 17/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 18/20

90%

GENRE : PLATES FORMES • ÉDITEUR : US GOLD • EXISTE SUR : PS • NOMBRE DE CD : 1 • NOMBRE DE NIVEAUX : 18 • DIFFICULTÉ : DIFFICILE • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONTINUES : NON • PASSWORDS: OUI

In the hunt

SATURN JAPONAISE

Des Shoot'em Up, il y en a déjà pour tous les goûts sur Saturn. Mais, plus qu'une question de goût, c'est la question de la longévité d'un jeu qui nous est posée aujourd'hui. Un jeu court vaut-il tout de même le coup ?

En plus des ennemis dans l'eau, vous devez détruire ceux dans les airs. Pour cela, vous pouvez remonter à la surface. Lorsque vous coulez un bateau, vous voyez ensuite sa carcasse reposer sur le fond !

Trop court et trop classique, In the Hunt peut néanmoins devenir intéressant dès l'instant qu'on n'utilise pas les Continues. Ses graphismes, sa bonne maniabilité et son animation détonante satisferont bien des joueurs.

EN RÉSUMÉ

PAR FRANCIS

Gloup, gloup...

Ceci n'est pas le bruit d'un CD que vous avez jeté aux toilettes, mais celui d'un sous-marin ! Car dans ce jeu, vous vous trouvez enfermé dans une boîte de sardines ultra armées et allez devoir écumer les mers pour détruire un missile gigantesque. Une mission qui tournera vite au combat à mort et qui vous en fera voir des vertes et des pas mûres.

Un spectacle ahurissant

Nul besoin d'images de synthèse (l'introduction en est faite) ou de textures pour qu'un jeu soit beau et In the Hunt en est la preuve. Les graphismes sont mignons, d'une grande finesse et surtout très détaillés. C'est assez surprenant ! Ce qui l'est aussi, c'est l'animation, car on est rapidement assailli par des dizaines d'ennemis qui vous balancent des centaines de tirs, qui vous explosent de mille façons. Il n'y a pas un instant de répit, l'action est trépidante. L'ambiance elle aussi est assez plaisante, avec des musiques et, surtout, des effets sonores en grand nombre, qui donnent encore plus de rythme au jeu. Et puis enfin, la maniabilité qui, sans être merveilleuse, a au moins le mérite de ne pas présenter d'accros. Avec en plus la possibilité de jouer à deux, tout aurait dû aller pour le mieux.

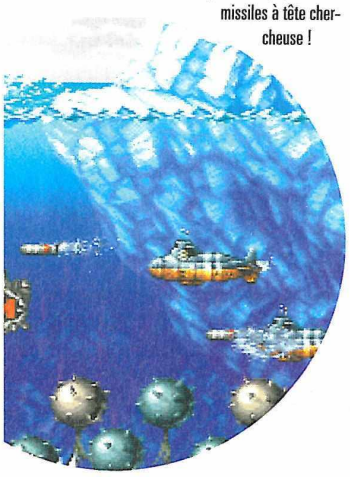
Mais un constat déconcertant

Malheureusement, on est obligé de constater de nombreux manques et défauts. Ce que l'on remarque rapidement, ce sont de très importants ralentissements de jeu lorsque l'écran est criblé d'ennemis et de sprites, ce qui est navrant pour un jeu tournant sur Saturn ! Heureusement, cela ne perturbe pas trop la jouabilité, qui reste bonne. Le gros point noir du jeu n'est visible qu'à la fin, lorsqu'après une petite heure de jeu vous avez terminé celui-ci ! Y parvenir aussi vite lui enlève beaucoup d'intérêt. In the Hunt est pourtant très difficile mais les Continues étant infinis, on avance, on avance, et on finit le jeu sans s'en rendre compte. Néanmoins, on aura envie de recommencer et cette fois sans utiliser de Continues. C'est pour cela que la note n'est pas catastrophique. Loin d'être un excellent titre, cela reste un shoot'em up trop classique, avec des niveaux beaucoup trop courts. Si vous l'achetez, surtout, n'utilisez pas les Continues et vous n'en serez que plus ravi, soyez-en certain. ■

Les ennemis sont en surnombre, ça vous tire dessus de toutes parts, les explosions sont nombreuses et tout cela donne un jeu très spectaculaire.

Les Boss sont toujours très impressionnants !

Vos munitions de base sont infinies, vous pouvez lancer des torpilles en avant, des missiles en l'air et des mines en bas. Vous trouverez 4 sortes d'options qui augmenteront jusqu'à plusieurs fois votre puissance de feu comme ce «M» qui vous équipe de missiles à tête chercheuse !



Le jeu est assez original et vous devrez parfois vous frayer un chemin comme ici en détruisant les pylônes. Mais attention, passez rapidement car toute la route s'écroule alors.

GENRE : SHOOT'EM UP • **ÉDITEUR :** IMAGINEER • **EXISTE SUR :** PS • **NOMBRE DE CD :** 1 • **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** 4 • **NOMBRE DE NIVEAUX :** 6 • **NOMBRE DE JOUEURS :** 1 ou 2 • **PASSWORDS :** NON • **CONTINUES :** OUI

SON : 17/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITE : 15/20
INTERET : 14/20

80%

Galaxy fight

universal warriors

SATURN EUROPÉENNE

Ce n'est pas la Guerre des Étoiles, mais simplement une bataille entre les meilleurs combattants de plusieurs planètes. Attendez-vous donc à rencontrer des êtres curieux... La baston n'est plus le seul apanage des humains, les extraterrestres vont goûter aux joies du «bourre-pif».

Selon le décor, vous verrez des éléments bouger en arrière-plan, et pourrez parfois briser des objets en tombant dessus.

Rolf s'est fait proprement «éclater». Nous voulions vous montrer la photo de Roomi, mais elle a été censurée : les larmes aux yeux, les vêtements déchirés -passons sur les détails...-, c'était limite «attentat à la pudeur» !

Salut la compagnie ! Avec le bouton «Z», votre personnage provoque l'adversaire. Les boutons «X» et «Y» peuvent être programmés pour effectuer automatiquement deux coups spéciaux.

PARFRANCIS

Huit personnages bien étranges, venus de planètes distinctes, vont participer au championnat du monde de combat toutes catégories -de poids et de styles- confondues, qui se déroule comme chaque année en février (vous avez juste le temps de vous y inscrire !) ; une compétition sérieuse, donc, mais qui se dispute toujours dans la bonne humeur et, si possible, sans effusion de sang.

Et encore un jeu classique !

Bien que mignon par certains côtés, Galaxy Fight reste un jeu de combat plutôt commun, qui n'arrive ni à nous réjouir, ni à nous éblouir. Il tente pourtant de le faire mais s'arrête en chemin. On découvre par exemple un éventail varié de personnages, mais au nombre de huit uniquement. En revanche, l'un d'eux («Roomi») est hyper «fun» car c'est un être mi-humain, mi-lapin, qui donne l'impression d'avoir des chaussons aux pieds et des gros gants de laine aux poings. Le perso' est vraiment adorable et ses coups sont divertissants.

Malheureusement, les coups spéciaux ne sont pas très nombreux et certains combattants en ont beaucoup plus que d'autres. Il s'agit là d'un manque manifeste d'efforts et cela est encore plus visible en regardant les options de jeu proposées. C'est simple, elles sont inexistantes, à part le choix du niveau de difficulté et la possibilité de jouer contre l'ordinateur ou contre un ami. Tout cela donne au jeu un intérêt très limité.

Une réalisation somme toute modeste

Au vu des capacités de la machine, Galaxy Fight a du chemin à faire mais n'est cependant pas mal réalisé. L'ambiance sonore est plutôt rigolote, composée de musiques aussi diverses qu'étranges et d'effets sonores comme les cris, qui donnent un bon rythme à l'action. Celle-ci est animée, avec une fluidité suffisante, et elle

+

Son côté sympathique et un peu «bon enfant» font que l'on y joue quand même avec plaisir.

-

Galaxy Fight reste très classique et surtout démuni de toute option. L'intérêt n'y est malheureusement pas très élevé.

EN RÉSUMÉ

Trop classique, pas assez original ni intéressant, Galaxy Fight est un jeu qui ne peut malheureusement pas percer, mais qui reste agréable à jouer par son côté sympathique. Un jeu moyennement difficile, qui conviendra à tous.

Plus les personnages sont proches, plus ils apparaissent gros ; plus ils sont éloignés, plus ils apparaissent petits. Alvan maîtrise la magie et prépare l'une des nombreuses boules de feu dont il a le secret.

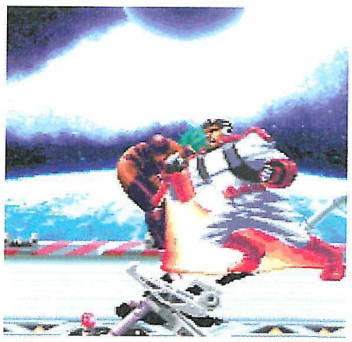
Voici le combat avec le Boss final. Auparavant, entre d'autres rencontres, vous lutterez contre deux mini-boss, un petit lapin et un être cylindrique.

Il arrive parfois de voir du sang. Un nez est si vite cassé !

Musafar le robot a sorti son bouclier. Les autres personnages parent les coups simplement en reculant. Par ailleurs, ils peuvent tous se mettre à courir pour attaquer plus rapidement.

De gauche à droite, voici les huit personnages disponibles : Gunter (2,40 m, 283 kg), Alvan (1,53 m, 46 kg), Done (1,90 m et 58 kg), Juri (1,65 m et 49 kg), Rolf (1,81 m, 87 kg), Kazuma (1,80 m, 81 kg), Roomi (1,60 m, 52 kg) et Musafar (2,20 m, 560 kg !).

est bien soutenue par les graphismes. De plus, la maniabilité est tout à fait correcte. À ce sujet, une option donne la possibilité d'attribuer deux coups spéciaux aux boutons «X» et «Y». Cela permet de disposer instantanément de coups spéciaux difficiles à réaliser, et c'est bien utile. Comme vous le voyez, tout cela se présente assez bien. Effectivement, c'est bien. Mais pas très bien, ni excellemment bien, ni encore génialissimement bien... Juste bien ! Malgré de timides effets de zoom sur les personnages, l'animation aurait pu être plus fluide, plus complète et plus spectaculaire. Mais c'est surtout le faible intérêt du jeu qui lui vaut sa note. Sans mode Tournoi, sans options pour choisir le nombre de manches par match ou encore la durée d'une rencontre, Galaxy Fight nous laisse une impression un peu fade ; d'autant que l'on aurait bien apprécié le fait de découvrir des personnages avec autant de charme que celui de Roomi ! À quand un jeu de combat au «fun» irrésistible ? ■



Rolf va soulever l'adversaire d'un uppercut foudroyant. Il réalise cela en faisant : Avant, Bas, Diagonale Bas/Avant, C. Les matchs se disputent en deux manches gagnantes.

MATCH CONTRE

Street Fighter the Movie

C'est pour Street que mon cœur va pencher. Les persos et les modes de jeu y sont en plus grand nombre et les graphismes sont tous digitalisés. Même si son animation manque de fluidité, Street est plus intéressant que Galaxy Fight.

Roomi est prête pour le combat, dépêchez-vous... Chaque personnage apparaît ainsi avant d'entrer en lice.

Roomi vous présente ses meilleurs vœux... Les combattants ont un nombre variable de coups spéciaux, de 2 à 6.

Galaxy fight

SON : 16/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 15/20

81%

GENRE : *COMBAT* • ÉDITEUR : *SUNSOFT* • AUTRES STANDARDS : *NON* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *5* • NOMBRE DE PERSONNAGES : *8* • NOMBRE DE JOUEURS : *1 ou 2* • PASSWORDS : *NON* • CONTINUES : *OUI*

Mélange de plusieurs styles, Cyberia est de ces jeux qui se démarquent par leur originalité, mais aussi par leurs animations en images de synthèse. Cyberia n'est pas un jeu comme les autres, vous allez le constater !

Cyberia

SATURN EUROPÉENNE

Cyberia saura aussi se transformer en shoot'em up.

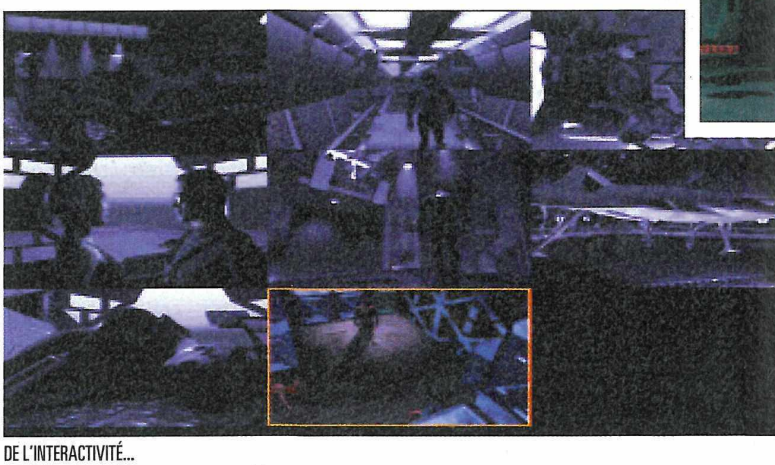
Effacez le

PARFRANCIS

sourire niais que vous avez sur le visage, car l'histoire prend place dans un futur éloigné de trente ans, et le héros principal pourrait bien être vous ! Une arme surpuissante, connue sous le nom de Cyberia, se trouve cachée quelque part sous terre et votre mission va être de la détruire avec, comme seul atout, une pétoire à rayon laser.

Pas besoin de casque virtuel...

...On s'y croit déjà comme ça ! Entièrement en images de synthèse (décors et personnages), le jeu propose un réalisme dingue qui ne tient pas seulement aux graphismes qui sont, à quelques exceptions près (comme la première scène de Shoot'em up), carrément à hurler de bonheur ! Cela tient aussi à l'animation dite "motion-capture" dont le principe est de digitaliser les mouvements à l'aide de capteurs placés sur un corps humain. Le résultat est génial. Avec en plus des mouvements de caméra et des angles de vue qui vous font découvrir les scènes de mille et une façons, c'est du tonnerre. Que l'on soit à pied pour la partie aventure ou dans un avion pour la partie shoot'em up, l'animation est toujours fluide. On notera juste quelques accès disque au cours de la partie pédestre... Enfin, le réalisme est également induit par l'ambiance (musiques et effets sonores) qui nous scotche parfaitement à l'action.



DE L'INTERACTIVITÉ...
Le jeu est constitué de scènes mises bout à bout qui forment ainsi une sorte de film interactif. Chaque scène a son mot de passe.

Un principe de jeu original

Cyberia est tout d'abord un film, divisé en scènes, dans chacune desquelles il faut faire des manipulations précises pour avancer dans l'animation. Si vous faites les bons mouvements, le film continuera à suivre son cours. Sinon, vous vous verrez mourir à toutes les sauces. Il est tout de même possible de prendre des chemins différents, de revenir sur ses pas, mais

+

Le scénario est original et l'action y est variée, si bien que l'on est constamment poussé à poursuivre l'aventure, qui devient de plus en plus intéressante.

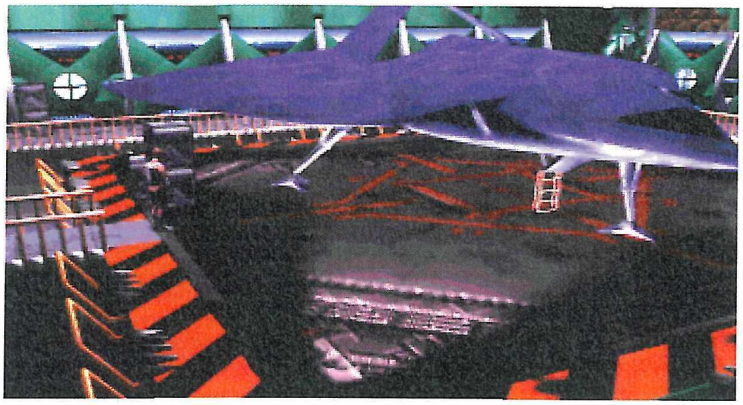
-

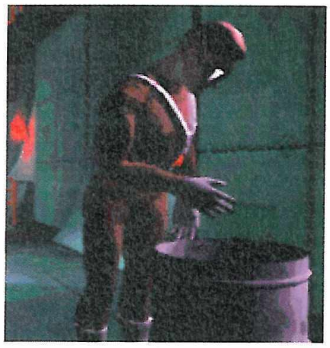
On meurt très facilement à cause d'une maniabilité un peu particulière. Recommencer plusieurs fois les scènes est parfois irritant.

EN RÉSUMÉ

Voilà un jeu qui nous en met plein la vue par son animation en images de synthèse et par l'originalité de son scénario, mais dont la maniabilité imparfaite et le manque de durée de vie l'éloignent d'une excellente note. Un jeu à découvrir tout de même.

Pour passer les scènes, vous devez aller aux bons endroits et y faire les bons mouvements aux bons moments. Ici, par exemple, vous devez attendre de voir passer un ennemi au fond pour vous cacher derrière les caisses. Ensuite, vous devrez jaillir au bon moment et lui tirer dessus. Il ne vous restera plus qu'à trouver la bombe accrochée à une aile de l'avion, à la désactiver et à embarquer pour des épreuves de tir en vol !!!





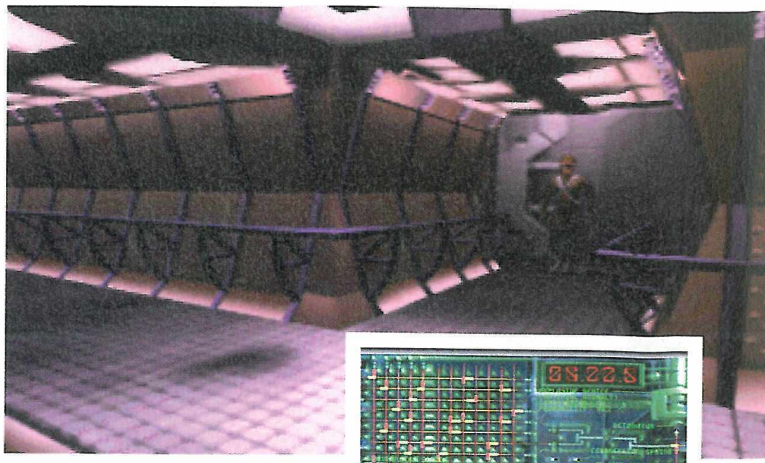
Evitez les pièges grossiers du genre plonger la main dans un fût d'acide ou vous fracasser le crâne en glissant sur une nappe d'huile.

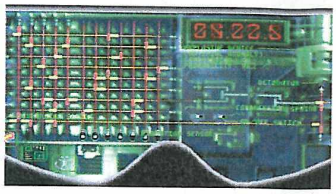
Il vous faudra neutraliser de nombreux ennemis. Vous devrez dans une salle livrer bataille avec quatre individus. Dans ce cas, vous déplacerez un curseur à l'écran pour choisir sur qui tirer en premier. Dans le cas d'une confrontation un contre un, il n'y a pas de curseur mais vous devez simplement tirer au bon moment.

jamais de sortir des sentiers battus, c'est-à-dire de sortir du film et des animations prévues ! Au cours des parties à pied, vous résolvez des énigmes (ouverture d'une porte à code, désamorçage d'une bombe...), vous tirez sur des ennemis... Cyberia comporte aussi une partie shoot'em up à bord de différents vaisseaux dans lesquels, toujours sur un film, vous tirez sur les ennemis. Bref, le jeu se montre très varié et captivant.

DE LA VARIÉTÉ

Cyberia comportera des épreuves d'orientation, de recherche et de combat au laser...



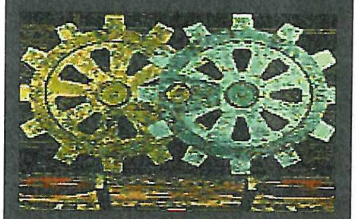


...et des épreuves d'intelligence et de réflexion !

Une aventure trop courte

C'est principalement cela qui justifie la note. Même s'il est possible de corser le niveau de difficulté et si la maniabilité oblige à passer trop de temps sur la même scène, l'aventure reste courte ; et ce genre de jeu ne mérite pas d'être recommencé x fois. Un second CD de jeu aurait changé bien des choses, dont la note... Pour terminer, la maniabilité n'est pas parfaite. Le curseur, dans les scènes de tir par exemple, manque de rapidité et de souplesse, rendant le jeu vraiment impossible lorsque l'on joue au niveau difficile. Il faut dire aussi que les manipulations et les déplacements à pied sont souvent lourds. On ne sait pas où il est possible d'aller et dans certains cas, comme dans les fusillades, il faut faire plusieurs actions bien synchronisées à la suite. Alors, recommencer quinze fois de suite la même action, c'est assez gonflant... Malgré tout, Cyberia s'en sort bien et c'est avec plaisir que l'on retrouvera des jeux du même genre ! ■

MATCH CONTRE



D

Deux jeux assez courts et entièrement en 3D Studio, il fallait les faire s'affronter. Si Cyberia offre un poil de variété en plus, il laisse cependant moins de liberté et de choix au joueur que D. De plus, l'ambiance de ce dernier est largement plus prenante que celle de Cyberia. Il est donc normal que D l'emporte sur le jeu du jour.

Cyberia

SON : 18/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 15/20

84%

GENRE : *ACTION/AVENTURE* • ÉDITEUR : *INTERPLAY* • EXISTE SUR : *PS/3DO/PC* • NOMBRE DE CD : *1* • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : *3* • NOMBRE DE SCENES : *25* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *OUI* • SAUVEGARDE : *OUI*

ho
The

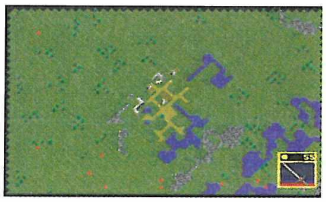
SATURN EUROPÉENNE

Les vaches sont le meilleur moyen de gagner du fric. Avec cet argent, vous pourrez payer les impôts, construire des murs, des barrières, engager des mercenaires…

Les archers sont les meilleurs mercenaires. Intelligents, ils visent les ennemis. Pas comme les autres, les chevaliers, qui se laissent bouffer par les voraces.

Pendant les attaques, vous ne saurez pas où donner de la tête, tant les ennemis peuvent être nombreux. Ils peuvent être jusqu'à 18 en même temps à vous attaquer. Gardez la tête froide.

Voilà Agathe Theblues, qui vous proposera d'adopter un vorace, ce qui, selon elle, "amusera beaucoup vos enfants".



Sur la carte, vous verrez comment se déplacent vos ennemis, mais aussi le développement de votre village.

Lorsque les voraces engloutiront vos paysans, vous n'aurez que quelques secondes avant la digestion pour tuer le hordillon et libérer le paysan. Une fois qu'ils auront roté, ce sera trop tard.

Tel Rémus

PAR LAURENT

et Romulus, légendaires fondateurs de Rome élevés par les loups. Chauncey a été élevé par une vache, une "gentille vache" selon lui, qui l'a recueilli alors qu'il venait de perdre ses parents. Et au Moyen-Age, un enfant venu de nulle part ne pouvait être qu'un esclave. Chauncey, c'est-à-dire vous, en est un. Mais plus pour longtemps.

Le crime de lèse-majesté

Rien ne laissait prévoir qu'un jour, au cours d'un banquet, Chauncey serait le sauveur du Roi, au bord de l'étouffement. La gourmandise est un défaut, ne le savait-il point ? Toujours est-il que pour le remercier, le Bon Roi lui offrit un territoire, un titre de chevalier, et sa fidèle épée. Cette épée est celle qui lui a servi à combattre la Horde, une bande de monstres appelés les Voraces, et dont le nom est suffisamment significatif pour comprendre qu'ils dévorent tout. Bref, contre le gré du Chancelier du Royaume, interprété par Kirk Cameron et prêt à tout pour virer le Roi, vous vous retrouvez propriétaire d'une terre vierge et hostile qu'il va falloir rendre prospère.

Un jeu à deux temps

Pour faire prospérer votre terre, il va vous falloir réfléchir, et gérer votre modique somme d'argent de manière à construire des protections autour du village, acheter des vaches qui vous rapporteront de l'argent, creuser des pièges, planter des arbres… Vos sources d'argent proviendront de l'élevage et des cultures. Concernant ces dernières, vous n'aurez rien à faire, puisque ce sont les paysans qui s'en chargent intégralement. Par contre, si votre village tient la route, les paysans seront plus nombreux, et par conséquent, les cultures plus importantes. Et le fric, ça compte, puisque vous devrez payer à chaque fin d'année des impôts sans cesse croissants. Mais si je devais exprimer un regret quant à cette partie, il porterait sûrement sur le peu de choix que l'on a. On aurait aimé construire plus de choses, élever des cochons… Avoir plus de choix, quoi. Tant pis. Ensuite, et à chaque fin de saison, c'est-à-dire quatre fois par an, vous subirez les assauts des "Hordillons".

+

Beaucoup d'humour, des scènes cinématiques nombreuses et pas gonflantes, et un intérêt poussé.

–

La durée de vie n'est pas le gros point fort de The Horde, ni sa maniabilité. Le soft aurait mérité des options plus fournies.

En fonction des territoires que l'on vous a donnés, vous aurez à faire reculer le désert, faire disparaître les grandes étendues de neige, assainir les marécages… L'élevage de vaches et la plantation d'arbres sont souvent les meilleurs moyens de parvenir à son but.

orde

The Horde. Même le dernier des pygmées nains et trisomiques pourrait comprendre que ce jeu n'est pas de ceux qui donnent envie de retourner tricoter devant un feu de cheminée. The Horde, c'est un mélange habile d'aventure, de stratégie et d'action. Beaucoup d'action... C'est aussi une confirmation : les mecs de Crystal Dynamics ont de l'humour à revendre.

Ce gentilhomme vous tiendra au courant de l'actualité sportive, de la météo, et vous préviendra en cas d'imprévus.

EN RÉSUMÉ

Crystal Dynamics ne manque décidément pas d'humour. The Horde est un jeu bourré de gags, et surtout captivant. Il mélange avec succès la stratégie et l'action, sans toutefois laisser plus de place à l'un qu'à l'autre. L'équilibre est bien respecté, et l'on se plaît à développer les villages, à les protéger et à gérer les finances. Car les impôts guettent... Bien réalisé, The Horde vous accrochera, quand bien même vous ne seriez pas amateur de stratégie. En plus, il est intégralement en français !

Ce sera à vous, avec votre épée, de défendre vos biens et vos villageois. Cependant, vous aurez l'occasion, à chaque fin d'année, de faire un tour par le magasin, histoire de vous acheter des jambes un peu plus rapides, des sorts magiques ou encore embaucher des mercenaires. D'ailleurs, à ce propos, je tiens à souligner que sur les deux types de mercenaires, il n'y a que les archers qui tiennent la route. Les autres sont incapables de se défendre eux-mêmes. Bref, lorsque vous aurez passé trois ans sur un territoire sans mourir et sans faire détruire votre village par les Hordillons, le Roi vous léguera un autre territoire en récompense. Mais plus difficile, celui-ci. Le jeu en contient cinq en tout, ce qui, au passage, me paraît un peu limité.

Après chaque saison, vous verrez combien vous avez gagné d'argent et quelles ont été vos pertes pendant le combat.

3D iso, FMV et 3DS

Késako ? Les scènes de stratégie se dérouleront en 3D isométrique, et c'est d'ailleurs la raison pour laquelle le personnage rame un peu et que l'on souffre pour le diriger. Hormis ces passages, qui sont l'essentiel du jeu, vous serez également confronté à des scènes en Full Motion Video de bonne qualité, qui en outre, sont souvent assez drôles. Enfin, vous aurez l'occasion de voir quelques séquences en 3D Studio, du genre spot publicitaire "Adoptez un vorace", ou journal télévisé de voraces. Crystal Dynamics ? En v'là des p'tits gars qui n'ont de l'humour. Bref, ce qui ressortira surtout de The Horde, c'est un jeu équilibré, qui ne lassera personne, pas même les anti-stratégie. Le mix est bien fait, cohérent, et l'intérêt de ce jeu n'est pas à démontrer. On se prend au jeu, et ce, dès le début de l'aventure. Seuls regrets ? La maniabilité et le manque de choix dans la gestion des villages. De plus, les attaques de Hordillons auraient pu être plus aléatoires. Mais cela n'est pas le cas. Il n'en reste pas moins que The Horde est un bon jeu, qui s'adresse à tous les publics. ■

Achetez des jambons. Ils vous serviront à attirer les voraces.

The horde

SON : 18/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 18/20

87%

GENRE : *ACTION/STRATÉGIE* • ÉDITEUR : *CRYSTAL DYNAMICS* • EXISTE SUR : *PC* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *5* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

La guerre n'est jamais terminée, et les forces de l'Empire reprennent toujours du poil de la bête. Mais cette fois, Luke, Leïa, Han Solo, Chewbacca et Wicket le Ewok veillent au grain.

Star wars

GAME GEAR

super return of the jedi

Les plus gros Boss ne sont pas les plus terribles en définitive ! Affrontez votre peur, passez sous ses bras et frappez-le dans les jambes, son point faible. L'énergie des Boss est représentée en bas de l'écran.

EN RÉSUMÉ

Une courte durée de vie, peu de niveaux (en outre relativement courts), voilà ce que l'on peut reprocher à ce jeu. Néanmoins, on retrouve Star Wars avec un grand plaisir ! La difficulté est bien présente et les niveaux sont variés.

PARFRANCIS

Après la

destruction de l'Etoile Noire, la Galaxie avait retrouvé la paix d'autrefois. Mais ce que nul ne savait, c'était que les forces de l'empire avaient, peu de temps après, commencé secrètement la construction d'une nouvelle station, encore plus puissante que la précédente.

Un jeu varié

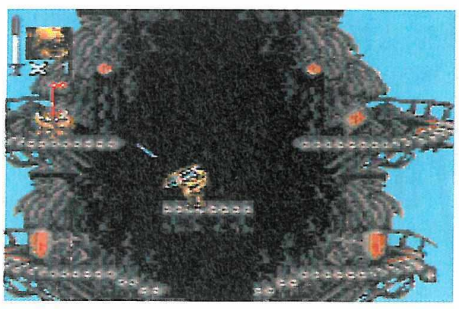
Sur les neuf niveaux que compte Star Wars, sept sont des épreuves de plates-formes et deux d'action (de tir). Dans ces deux dernières, vous êtes aux commandes de véhicules, d'abord d'une moto volante, et ensuite d'un vaisseau spatial du nom de «Millennium Falcon». La variété du jeu vient aussi du fait que suivant la mission, vous aurez parfois le choix entre plusieurs personnages (5 en tout), chacun possédant une arme différente : sabre laser, arc, pistolet... Ce qui confère de la gaieté au jeu et donne au joueur l'impression d'être plus libre. D'autre part, on rencontrera pas mal d'options en cours de jeu, pour reprendre de l'énergie, gagner une vie, détruire tous les ennemis en vue, sauvegarder votre position ou obtenir un bouclier temporaire. En plus de cela, avec trois niveaux de difficulté au choix, le jeu pourra s'adapter à l'adresse de chacun.

À l'intérieur du palais de Jabba où est fait prisonnier Han Solo, vous devrez affronter une série de plusieurs gardes ainsi que des danseuses esclaves. Surtout, prenez garde à ne pas tomber dans des trappes.

Plus c'est long, mieux c'est !

D'une bonne difficulté, Star Wars est tout de même assez court et c'est principalement ce qu'on lui reprochera. En l'occurrence, on passe les quatre premiers niveaux la première fois qu'on y joue. La maniabilité, très bonne pour les scènes de plates-formes, l'est un peu moins pour les scènes d'action, mais reste encore convenable. Les musiques, dont celle très connue de Star Wars, sont bien adaptées à la portable, ce qui donne une bonne ambiance et c'est une heureuse surprise ! L'animation quant à elle, est en général fluide et les graphismes plutôt sympathiques. Tout ceci donne, en conclusion, un très bon jeu ainsi qu'un excellent retour aux films. ■

Wroom, wroom... Sautez sur une moto «Speeder» et détruisez tous les éclaireurs afin qu'ils ne puissent pas communiquer votre position. Vous pouvez vous déplacer partout sur l'écran pour ramasser des cœurs d'énergie et surtout éviter les arbres.



Dans le niveau 5, vous serez obligé de prendre comme personnage Wicket le Ewok. Chasseur et guerrier, Wicket utilise un arc pour se défendre.

GENRE : PLATES-FORMES • ÉDITEUR : SEGA • EXISTE SUR : SNIN, GB • TAILLE CARTOUCHE : N.C. • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE NIVEAUX : 9 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PASSWORDS : OUI • CONTINUES : NON

SON : 16/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 15/20
MANIABILITE : 16/20
INTERET : 15/20

83%

Complétez votre collection !

Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Réassort, 6 Bvd du Général Leclerc 92115 CLICHY Cedex

☐ **Je commande les anciens numéros de MEGA FORCE**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
(les numéros 1 et 2 sont épuisés)
(les numéros 9 et 34 sont livrés avec la cassette vidéo SEGA)

N° ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐
☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐ ☐☐

☐ **Je commande le Hors-Série SONIC**
au prix unitaire de 40F (France, port compris)
au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)

Total de mon chèque, établi à l'ordre de MEGAFORCE :
..... **FF**

NOM : ..... **PRÉNOM :** .....
ADRESSE : .....
.....
CP : .....
VILLE : .....
PAYS : .....
TÉL. : .....
AGE : .....

Pour vos consoles SEGA

Il y a forcément L'ASTUCE QUI TUE

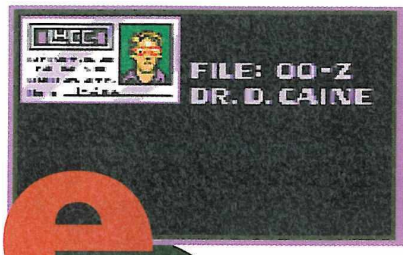
Si vous ne trouvez plus ce Hors-Série en kiosque, vous pouvez le commander.

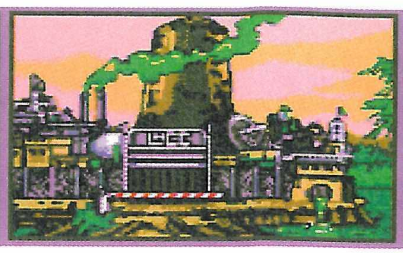
BON DE COMMANDE

À retourner à MEGA FORCE "SECRETS", 6, Bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

❑ **Oui ! Je veux recevoir la BIBLE DES SECRETS au prix de 40 F port compris**

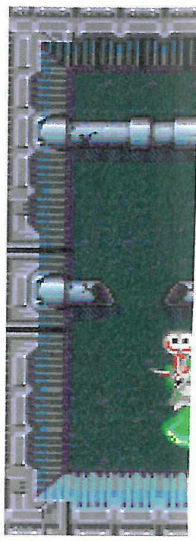
NOM : .....
PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
C.P. : .....**VILLE :** .....
CONSOLE : .....





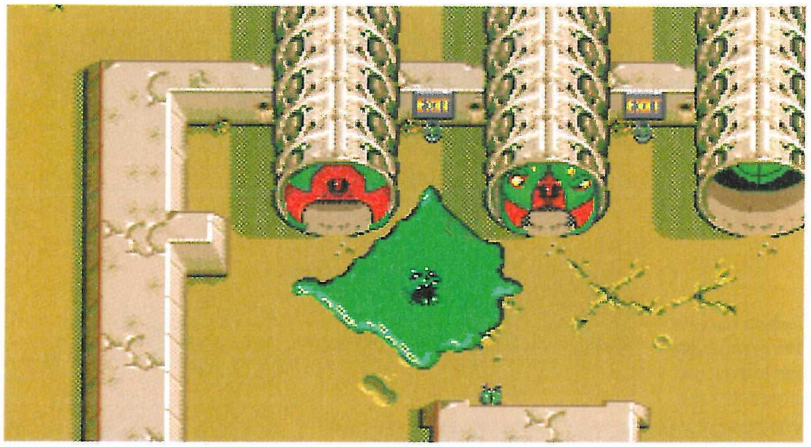
The Ooze

MEGADRIVE EUROPÉENNE

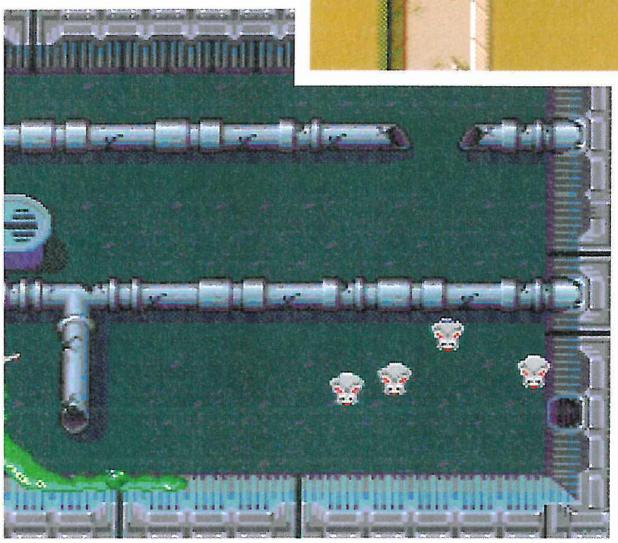


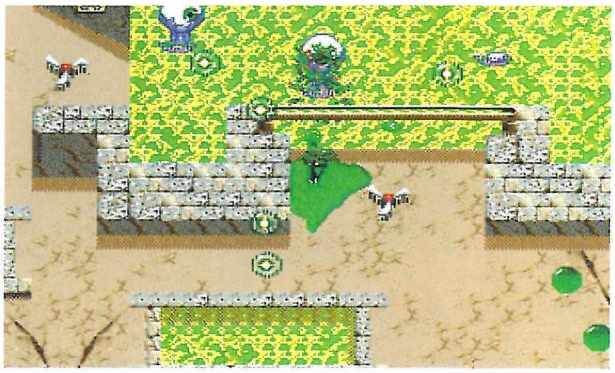
Pour quatre points, top chrono : je suis généralement de couleur verte et de consistance visqueuse, je rampe tel un ver de terre adaptant la forme de mon corps aux obstacles. Qui suis-je ? Ta mère qui sort du bain ? Eh non ! Je suis Ooze.

Ne restez pas trop tard au bureau et ne foutez pas votre nez n'importe où...



Les sorties sont bloquées par des vers géants dignes de ceux du film Dune ! Détruisez-en un pour passer dans l'égout et repousser les attaques des saloperies de bestioles qui sortent de la cachette du bas.





Crachez dans les yeux pour les faire couler et provoquer l'ouverture d'une porte plus loin. Attention aux hélices qui peuvent vous mettre en pièces. Ramassez les boules de matière verte pour augmenter la taille de votre corps, qui diminue à chacun de vos crachats.

Dans ce niveau bonus, vous devez attraper tous les lapins mutants avant la fin du compte à rebours.

+

Le jeu est original avec ce personnage qui grandit et rétrécit à vue d'œil. On prend du plaisir à ramper et à se faufiler partout.

–

L'aventure est trop courte et c'est pour cela qu'il n'y a ni passwords, ni Continues...

Le docteur Caine,

PAR FRANCIS

chercheur scientifique, a été surpris un soir par son patron, le nez dans des dossiers top secrets. Le châtiment ne se sera pas fait attendre puisque immédiatement, deux gardes lui tombèrent sur le dos. Immobilisé, il ne put rien faire lorsque son patron lui injecta dans les veines une substance poisseuse d'un vert hideux et brillant. Quelques instants après, il se retrouvait transformé en une flaque chaude difforme d'une odeur bien désagréable. Burk, ça puire. Son patron n'avait plus qu'à tirer la chasse d'eau pour se débarrasser de lui tel un vulgaire excrément. Gloup, gloup... Ainsi liquéfié, Caine allait pourtant tout faire pour retrouver sa forme humaine.

Un personnage des plus originaux

Sans bras, ni jambes, le docteur Caine n'est qu'une masse visqueuse au centre de laquelle s'érige de temps à autre sa pauvre tête. Pour se mouvoir, il rampe, adaptant son corps aux obstacles. L'effet est très bien rendu. Mais l'originalité vient aussi du changement de la taille de son corps, qui peut s'allonger plus ou moins dans toutes les directions pour frapper des ennemis, grossir en avalant des monstres ou en ramassant des flaques de matière verte, et rétrécir soit en crachant sur les adversaires, soit en subissant une blessure. En étant de petite taille, vous réussirez facilement à vous faufiler entre les pièges

Actionnez les différents leviers pour ouvrir les portes et méfiez-vous des petites tours rectangulaires à partir desquelles des tirs vous sont envoyés.

mais serez exposé à une mort rapide. En revanche, en étant de grande taille, vous aurez bien plus de mal à progresser sans être atteint mais, en même temps, vous serez moins en danger de mort. Du coup, la pression est toujours sur vous et je peux vous dire qu'en jouant, on a vraiment l'impression de ramper soi-même ! C'est étrange et agréable à la fois.

Un jeu qui manque d'envergure...

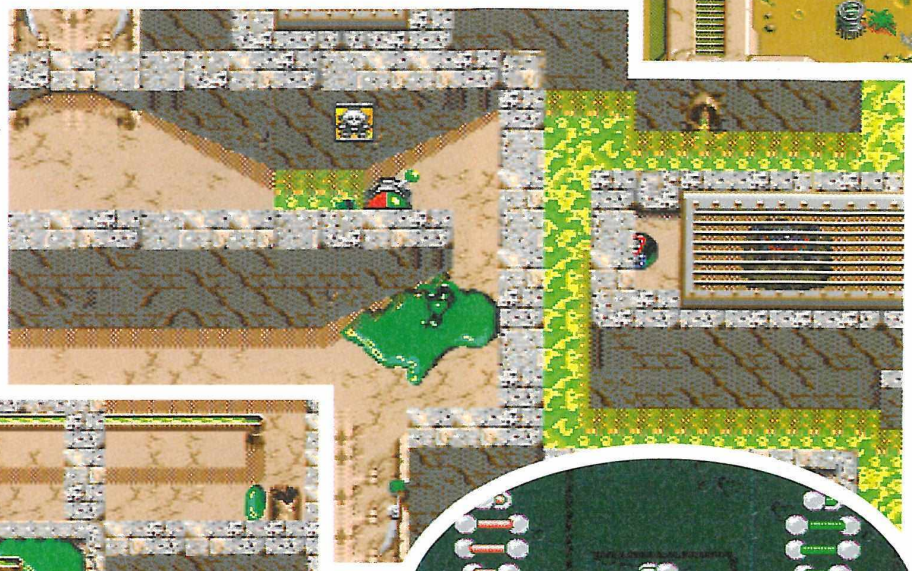
...et c'est bien dommage ! Après un premier niveau classique, très terre à terre, le second propose des tableaux avec des reliefs. Ça monte, ça descend et surtout ça glisse car notre corps liquide subit l'attraction. Si la maniabilité devient plus difficile, alors qu'elle était relativement facile et agréable, le jeu gagne un peu en intérêt. Malheureusement, les programmeurs n'ont pas assez poursuivi dans cette voie. D'autre part, The Ooze est assez court et difficile, sans passwords ou Continues. D'un autre côté, on est bien heureux qu'il soit difficile, car dans le cas contraire, le jeu n'aurait plus eu d'intérêt. Il n'empêche qu'il y a peu de niveaux et qu'ils ne sont pas très vastes... Le jeu manque donc d'envergure ! Techniquement, il tient tout de même la route. L'ambiance est assez délire avec des ennemis qui hurlent lorsqu'ils se font avaler et un personnage qui rote en signe de satisfaction. Les graphismes et l'animation sont corrects, ni plus ni moins. Ils ne souffrent pas de défauts flagrants mais ne brillent pas non plus. L'animation du personnage est carrément limitée bien que son corps s'adapte correctement aux obstacles. Les ennemis ne sont pas très impressionnants et les Boss manquent de vivacité. Bref, tout ceci donne quand même un bon jeu mais dont l'idée principale n'a pas été assez développée. ■

EN RÉSUMÉ

D'une réalisation technique ni surprenante ni vraiment décevante non plus, The Ooze tire essentiellement son épingle du jeu grâce à son originalité. Mais il est vraiment dommage que l'aventure ne soit pas plus longue ! Heureusement, la difficulté est bien présente...

Vous passez jaune lorsque vous avez ramassé une option rapidité. Ne faites pas exploser ces fûts radioactifs trop près de vous !

Le terrain est chaotique avec des montées et des descentes... Essayez de ne pas glisser ! Je sais, c'est dur...



Tiens, voilà une astuce pour contourner un piège... Jetez-vous dans le tuyau et vous réapparaîtrez non loin de là.

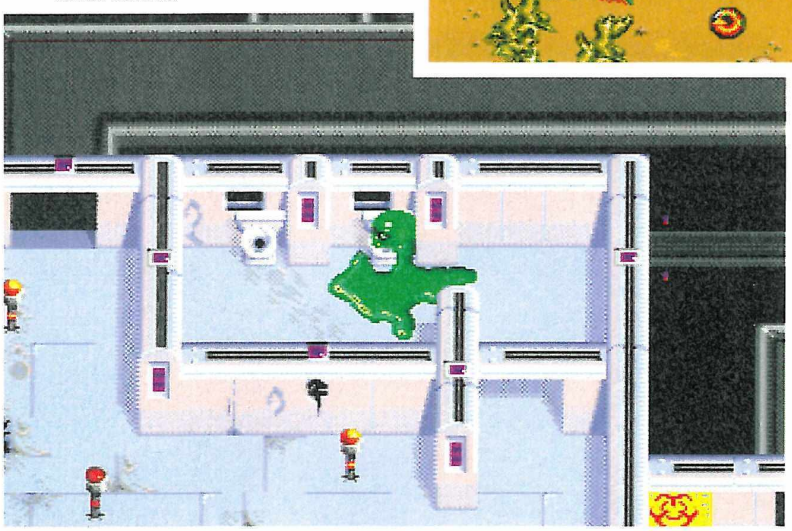
Vous pouvez terminer le jeu sans avoir retrouvé les cinquante composants ADN mais vous ne retrouverez pas votre forme humaine.

Actionnez différents leviers pour faire disparaître les fûts nucléaires qui barreront votre route. Le symbole juste après permet de sauvegarder votre position et de reprendre de cet endroit si vous perdez une vie.

Lorsque vous êtes rouge, vous avalez les ennemis simplement en les touchant.

Allongez votre corps pour engloutir un ennemi ou crachez-leur dessus.

Vous arrivez au laboratoire de génétique, par les chiottes... Ne laissez pas votre corps se faire aspirer par les trous dans le sol.

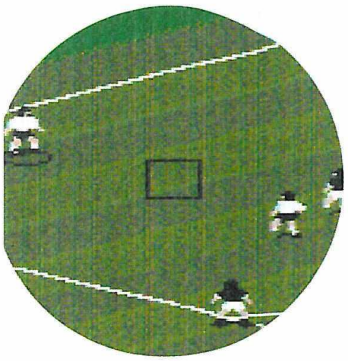


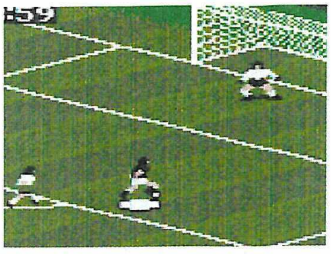
The Ooze

SON : 15/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 14/20
INTÉRET : 15/20

84%

GENRE : ACTION • ÉDITEUR : SEGA • AUTRES STANDARDS : NON • TAILLE CARTOUCHE : N.C. • DIFFICULTÉ : DIFFICILE • NOMBRE DE NIVEAUX : 5 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • PASSWORDS : NON • CONTINUES : NON





PAR FRANCIS

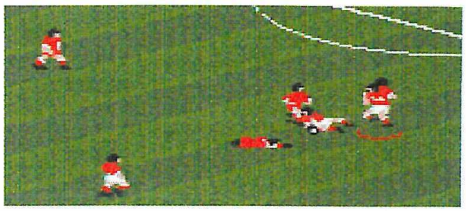
Inertie,

effacements de sprites, courses bizarres des joueurs... Vous voyez où je veux en venir ? Même si FIFA 96 est bien mieux que sa précédente version, il reste de nombreux efforts à faire pour obtenir une animation plus rapide et surtout, une maniabilité enfin agréable, ce qui est le plus important. Le jeu n'est pas assez intuitif et les joueurs gardent trop la balle. Même si le jeu est assez réaliste grâce à sa vue en 3D isométrique et à l'animation complète des joueurs (tête, retourné, talonnade, chute au sol...), même si les options y sont très nombreuses (ce qui relève un peu l'intérêt du jeu), on n'y joue pas avec autant de plaisir que sur d'autres simulations de foot sur Game Gear. ■

Fifa soccer 96

GAME GEAR

GENRE : SPORT •
ÉDITEUR : E. A. SPORTS •
75%

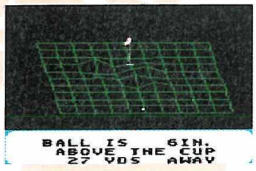


RAPIDO • RAPIDO • RAPIDO •

PGA tour 96

GAME GEAR

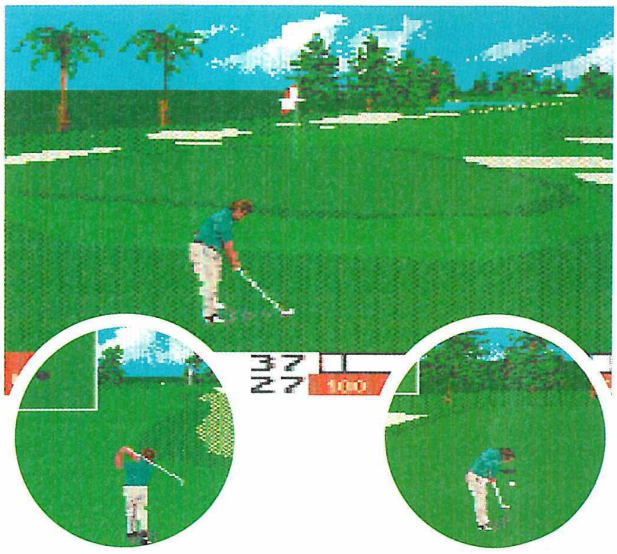
GENRE : SPORT •
ÉDITEUR : E. A. SPORTS •
86%



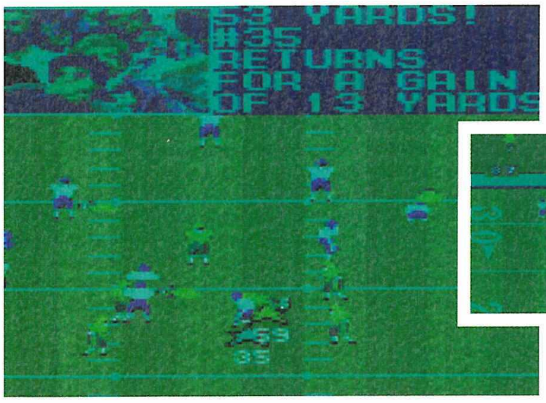
PAR FRANCIS

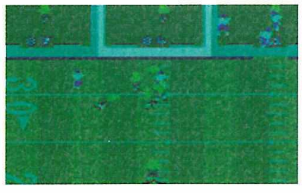
Avec un

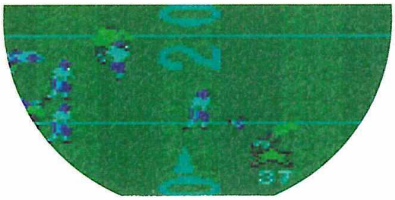
principe de frappe dans la balle bien plus simple et agréable que dans la version Megadrive, PGA Tour 96 est sur GG (avec PGA Tour Golf 2) l'une des meilleures simulations de golf, la meilleure étant justement PGA Tour Golf 2, la version 95 du jeu ! Les différences entre ces deux titres sont minimes. Trois parcours seulement (5 pour son prédécesseur), une animation un peu lente (et des attentes un peu longues parfois) et un jeu moins ergonomique (notamment au niveau des différents menus) placent de peu PGA Tour 96 en seconde position. Néanmoins, cette simulation est très agréable et intéressante, avec en plus des graphismes d'un grand réalisme. ■



RAPIDO • RAPIDO • RAPIDO •







Madden' 96

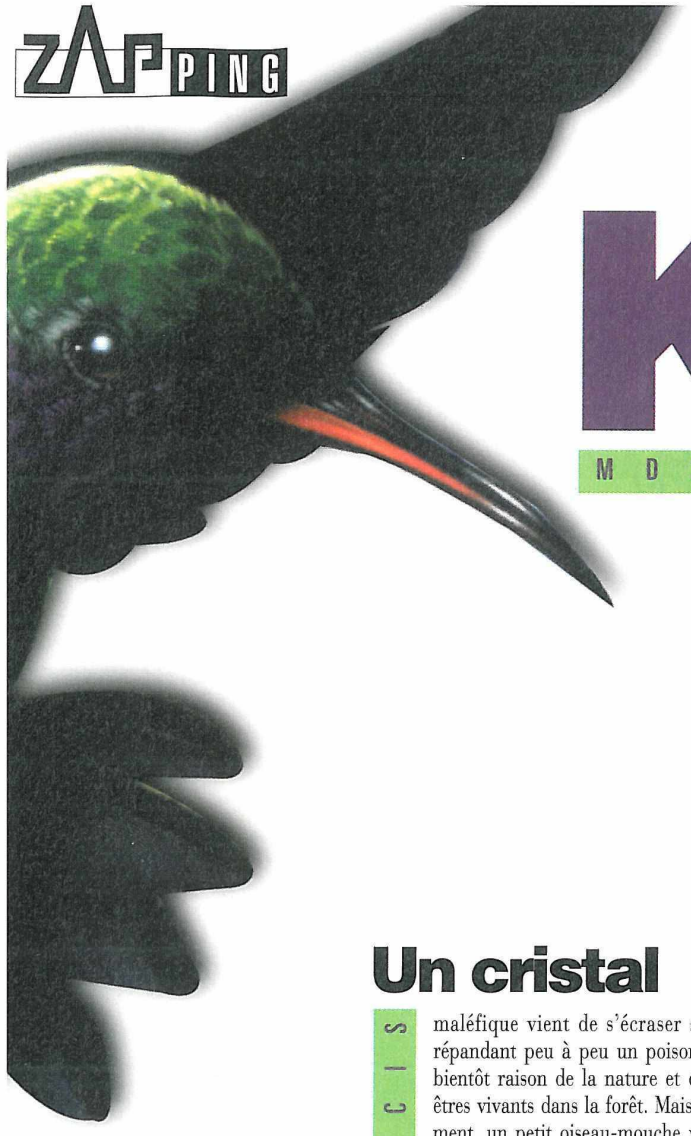
GAME GEAR

GENRE : SPORT •
ÉDITEUR : E. A. SPORTS •
70%

PAR FRANCIS

Dans le genre

«Je ne vois rien et mes joueurs ont disparu», Madden' 96 fait très très fort ! Non seulement les effacements de sprites sont hyper nombreux mais en plus, les couleurs du terrain ne passent pas du tout sur l'écran de la Game Gear, rendant le jeu très difficile à suivre et vraiment repoussant (aucun confort visuel !). Dans ces conditions, l'envie de jouer nous passe très vite et c'est bien dommage car les effets sonores - digitalisés s'il vous plaît - sont très bien réalisés (cris des joueurs, commentaires des arbitres...) et la maniabilité de base est correcte. Une simulation qui déçoit et que l'on ne retiendra pas. ■



Éclatez tous les insectes, les guêpes, les abeilles, les coccinelles, les libellules, tout ce qui bouge, quoi. Méfiez-vous aussi des crapauds, qui peuvent vous gober au passage !

Kolibri

MD 32X EUROPÉENNE

Vive le vent, le soleil et les petits oiseaux ! Ce qu'était Ecco le dauphin pour le monde sous-marin, Kolibri l'est pour la nature. Voici le nouveau jeu à ambiance écologique, made in Sega.

EN RÉSUMÉ

Meilleur Shoot'em Up sur 32X, Kolibri propose un cadre de jeu magnifique, avec des paysages d'une grande beauté ainsi qu'une ambiance sonore de rêve. Intéressant et d'une bonne difficulté, il ne pêche que par quelques soucis de maniabilité. Un très bon jeu.

Un cristal

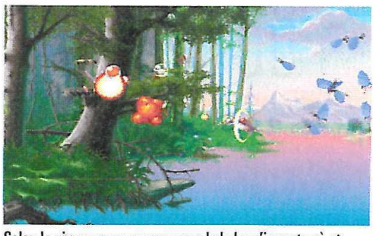
PAR FRANCIS

maléfique vient de s'écraser sur Terre, répandant peu à peu un poison qui aura bientôt raison de la nature et de tous les êtres vivants dans la forêt. Mais heureusement, un petit oiseau-mouche va pouvoir guérir la Terre grâce à des pouvoirs qui lui ont été insufflés juste à temps. Vous êtes ce petit oiseau... Cui, cui...

Vous pouvez butiner les fleurs qui scintillent...

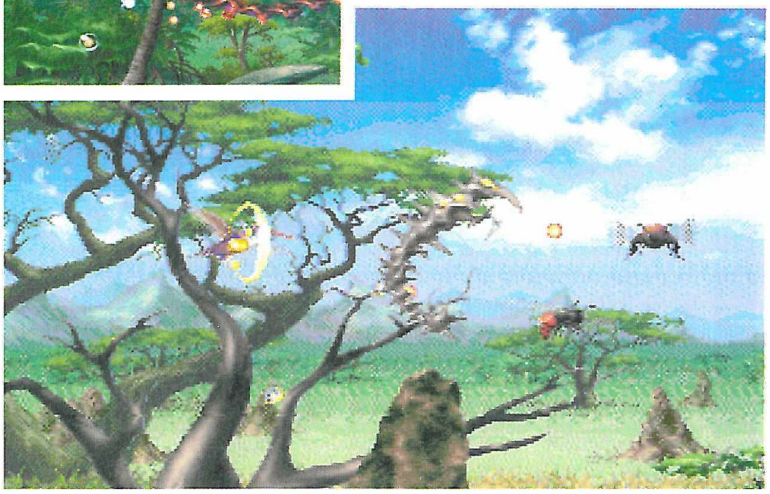
Un cadre magnifique

Entendez-vous cette musique douce qui vient vous chatouiller l'oreille interne ? Non, bien sûr ! Dès le lancement du jeu, nos yeux et nos oreilles se mettent à frémir de plaisir. Les musiques sont d'une douceur exquise et les graphismes nous plongent en pleine nature. Le réalisme est total, d'autant que l'on rencontre une grande variété d'insectes, tous extrêmement bien dessinés. On se rend très bien compte ici de ce que peut produire la 32X ! Avec un mode deux joueurs simultanés, un nombre élevé de niveaux et une difficulté qui ne cesse d'augmenter (on passe facilement les 6 premiers niveaux, mais ensuite...), le jeu est très intéressant. Les missions sont variées, les options de tir sont très nombreuses (laser, tir grenade, tir multiple...) et peuvent même se conjuguer pour donner des choses drôlement spectaculaires. Il est très souvent possible de changer d'arme en cours de jeu et votre choix sera déterminant pour rester en vie ! Bref, il y a de quoi bien s'amuser. Au niveau de l'animation, on note peu de défauts et l'on remarque très bien, en revanche, les différents plans qui scrollent sous nos yeux selon nos déplacements. Quant à la maniabilité, les options permettent de choisir entre deux vitesses de déplacement avant de commencer le jeu. En cours de partie, un bouton permet en plus d'accélérer... Il est également possible de bloquer sa direction lorsque l'on tire, ou au contraire de pouvoir continuer à changer de direction. Néanmoins, on note quelques défauts de jouabilité, surtout en mode deux joueurs où il est facile de perdre de vue son oiseau. Quoi qu'il en soit, le bilan global est très positif. ■



Selon le niveau, vous pouvez vous balader n'importe où et aussi revenir en arrière. À d'autres moments, en revanche, l'écran scrolle tout seul et vous ne faites que tirer.

Certaines options peuvent se cumuler pour augmenter votre puissance de frappe, en accélérant ou multipliant vos tirs. Regardez, ça part dans tous les sens !



L'anneau que vous portez autour de vous, vous rend invincible momentanément. Les décors sont variés et extrêmement réalistes. On se croirait en pleine nature.

GENRE : SHOOT'EM UP • ÉDITEUR : SEGA • AUTRES STANDARDS : NON • TAILLE CARTOUCHE : N.C. • NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3 • NOMBRE DE NIVEAUX : 20 • NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 • PASSWORDS : OUI • CONTINUES : OUI

SON : 18/20
GRAPHISME : 19/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITE : 16/20
INTERET : 16/20

86%

Hebereke popoitto

SATURN EUROPÉENNE

Pourtant

PAR LAURENT

très fan des jeux du genre «Puyo Puyo», j'ai été assez déçu par Hebereke Popoitto. Ce n'est pas sur la technique que j'ai des reproches à lui faire (encore que... n'oublions pas qu'il tourne sur une 32 bits), mais plutôt sur sa difficulté. Pour quelqu'un qui a déjà pratiqué cette discipline, ce soft ne durera pas plus de trente minutes, et encore, si vous n'êtes pas un pro. Par contre, à deux, le jeu devient un peu plus intéressant, ce qui lui épargne une note catastrophique. Mais dans tous les cas, le jeu est trop lent, et si l'on trouve plusieurs modes de jeu (destruction des pièces par groupe ou par ligne...), cela ne l'empêche pas de souffrir cruellement d'un manque d'originalité. Seul point en sa faveur : à l'inverse des autres jeux du genre, les virus à détruire sont en mouvement, ce qui le rend un peu plus délicat. Mais la lenteur de la chute des pièces a sitôt fait de combler ce léger handicap. Enfin, les pièces nous jouent parfois des tours : une fois posées, on peut encore les déplacer. Alors, parfois, on dirige une pièce et, en même temps, on en regarde une autre, ce qui énerve au bout du compte. Un principe réchauffé mais sans nouvelle sauce, quoi ! ■

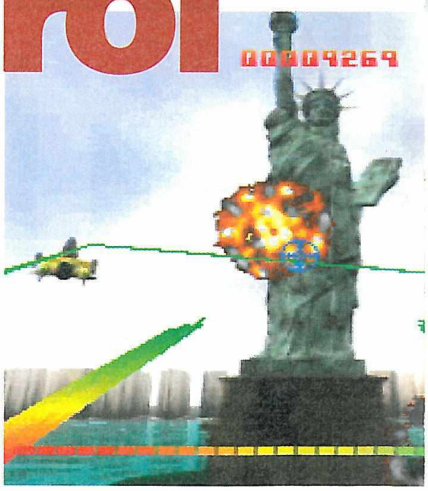
GENRE : *RÉFLEXION*
ÉDITEUR : *SUNSOFT*

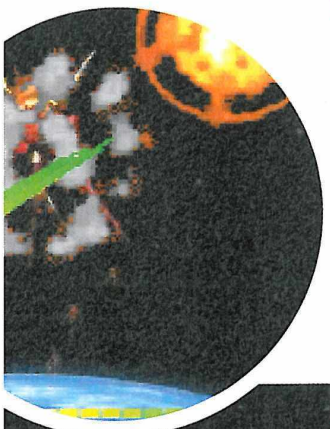
SON : 15/20
GRAPHISME : 12/20
ANIMATION : 10/20
MANIABILITE : 17/20
INTERET : 15/20

80%

Chaos control

SATURN JAPONAISE





C'est loin

PAR FRANCIS

d'être une blague, ce Shoot'Em Up se termine en une demi-heure et est, par conséquent, un investissement plus que mauvais ! Très facile, beaucoup plus que sur CDI parce que plus maniable, il ne présente aucun intérêt, d'autant que le jeu en lui-même est des plus simplistes. En effet, vos actions se limitent à regarder passivement un film, à déplacer un curseur à l'écran et à tirer sur les ennemis, c'est tout. Il y a bien dans un niveau des choix de direction à faire, mais globalement, ça manque de liberté d'action et d'options tirs entre autres. L'ambiance est peu attrayante également, avec uniquement des effets sonores et pas de musique. Pour les graphismes, on a droit à tout. Les décors, la plupart du temps excellents, peuvent devenir parfois curieusement laids. Mais l'ensemble reste très bon. Quant à l'animation, si elle ne souffre qu'en de rares occasions de ralentissements, elle est aussi simpliste que le jeu. Par exemple, les ennemis n'explosent pas et sont cachés par un effet de fumée pour simuler leur mort. Néanmoins ce jeu, même maniable et assez beau, ne mérite pas que l'on claque notre argent inutilement. ■

GENRE : *SHOOT'EM UP*
ÉDITEUR : *VIRGIN*

SON : 11/20
GRAPHISME : 15/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 7/20

60%

QUELLE VUE CHOISIR ?

Vous pouvez à tout moment changer de vue, soit pour apercevoir votre vaisseau devant vous, soit pour être placé à l'intérieur du cockpit. La première vue vous permet d'avoir une vision plus globale du décor et elle est très utile pour vous faufiler entre les obstacles. En revanche, l'ajustement du tir est un peu plus difficile qu'avec la seconde vue.

Vous ne rêvez pas, c'est bien une mine flottante que vous voyez en haut à gauche ! Rien à faire pour la détruire, il faut juste l'éviter. Deux portes gigantesques s'ouvrent devant vous. L'animation est assez spectaculaire, en général.

Janus,

P A R F R A N C I S

Tethys, Hyperion, Done... Vos missions de destruction vous emmèneront sur de multiples planètes aux décors aussi variés qu'insolites, et votre habileté à piloter votre vaisseau ainsi que votre précision au tir seront les deux seuls gages de votre survie. Maintenant, préparez-vous à découvrir un univers inconnu et terrifiant...

Turbulences à l'horizon !

Première impression, la maniabilité n'est pas terrible... Le curseur de tir ou le vaisseau, selon l'une des deux vues choisies, se meuvent un peu brusquement, ce qui diminue la précision de déplacement et de tir. Ajouté aux nombreuses manipulations, cela rend le jeu encore plus difficile. Entre diriger le vaisseau (qui peut aller jusqu'à faire des vrilles - en réalité, c'est le décor tout entier qui tourne), accélérer, ralentir et tirer, la tâche n'est pas simple au début ! Mais l'on s'y habitue progressivement, jusqu'à ne plus s'en préoccuper vraiment, ce qui donne finalement une bonne maniabilité. À part cela, les autres caractéristiques du jeu sont très satisfaisantes.

Un univers en 3D mappée assez complexe

Il est vrai que les décors sont loin d'être simples, car composés d'une multitude de reliefs. Vous devrez donc prendre garde à ne pas vous écraser, et cela est encore plus vrai lorsque vous pénétrerez dans des galeries à l'intérieur desquelles il vous faudra zigzaguer sans cesse ! Bonjour la navigation, d'autant que les chemins sont nombreux pour finir un niveau ! Un univers intéressant donc, et une 3D impressionnante par ses textures. Le décor apparaît progressivement, passant d'une teinte pâle à une teinte plus franche au fur et à mesure que l'on s'en rapproche, ce qui procure un effet très sympathique ! Graphiquement, "ça en jette", mais on trouve quand même à redire, surtout en ce qui concerne le ciel un peu vide qui, à côté, fait plutôt mauvaise figure. Le tout est superbement animé, fluide et rapide, et cela même lorsque l'on fait tourbillonner sans cesse le décor autour du vaisseau ! Une seule petite remarque : la sensation de changement de vitesse à l'accélération ou au "freinage" n'est pas très perceptible... Les ennemis sont hyper nombreux, les pièges sont subtils et extrêmement fréquents, et il ne se passe pas une seconde sans qu'il y ait une explosion. Le spectacle est assuré ! De plus, avec les commentaires (en anglais, malheureusement) des autres pilotes, l'ambiance est très complète et super passionnante. Une voix digit' vous indique même les options ramassées et seules les musiques d'accompagnement manquent un peu de classe par rapport au reste. Enfin, le jeu est dans son ensemble très intéressant, avec plusieurs chemins possibles, des options à ramasser pour changer d'arme et reprendre de l'énergie, une difficulté élevée et croissante (dommage qu'il ne soit pas possible de choisir son niveau de difficulté) et un nombre important de niveaux. Titan Wars est par conséquent une excellente surprise et devient "numéro un" des Shoot'em Up !■

+

De par son nombre important de niveaux, le jeu aura une très longue durée de vie, mais pas vous ! La possibilité de prendre différents chemins est très intéressante.

-

Il n'est pas possible de choisir la difficulté du jeu. Une option deux joueurs, l'un dirigeant le vaisseau, l'autre tirant, n'aurait pas été désagréable !

La guerre des Shoot'Em Up est déclarée, et l'affrontement a pour théâtre... la Satum ! Les jeux sortent les uns après les autres et convoitent tous la première place. Mais aujourd'hui, qui est numéro un ?

Voici les Boss des trois premiers niveaux. Leur niveau d'énergie n'étant pas visible, armez-vous de patience et surtout de munitions. Bien entendu, eux aussi peuvent vous canarder et d'ailleurs, ils ne s'en privent vraiment pas !

VOS OBJECTIFS...

Vous voyez parfois dans le petit écran en bas à droite les autres pilotes, et vous les entendez même exploser de joie ou faire des commentaires sur le déroulement de la mission. Quelle ambiance !

EN RÉSUMÉ

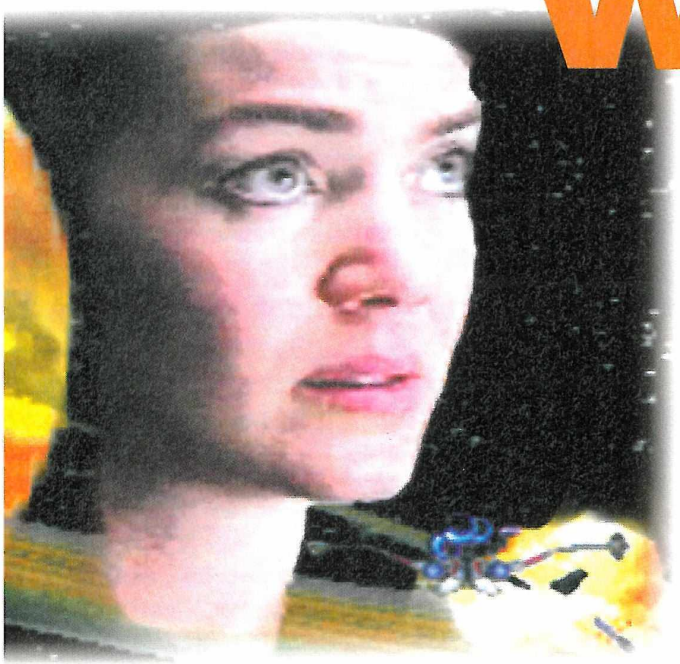
Ultra intense et spectaculaire, Titan Wars est un excellent jeu tout en 3D mappée, à l'ambiance très soutenue et à l'intérêt sans cesse renouvelé. Seule ombre au tableau, sa maniabilité un peu "brutale" qui vous donnera du fil à retordre ! Un jeu long et très difficile...

DES TIRS VARIÉS ET SOPHISTIQUÉS !

Ramassez les options "tir" qui vous intéressent le plus. Attention, lorsque vous prenez une nouvelle arme, vous perdez la précédente ! Vous pouvez obtenir des missiles à tête chercheuse, des rayons laser d'une très grande puissance, des tirs à répétition ultra rapides, ou encore des tirs en étoile pour un large arrosage...

Titan wars

SATURN EUROPÉENNE



MATCH CONTRE

PANZER DRAGOON

Ce qui était un peu dommage avec Panzer Dragoon, c'est qu'il n'était pas possible de choisir son chemin et qu'il n'y avait que 2 types d'arme. Avec Titan Wars, ce n'est pas le cas et, même si la maniabilité est un peu moins bonne, le jeu est plus intéressant et plus long !

Titan wars

SON : 17/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 18/20
MANIABILITÉ : 16/20
INTÉRET : 18/20

89%

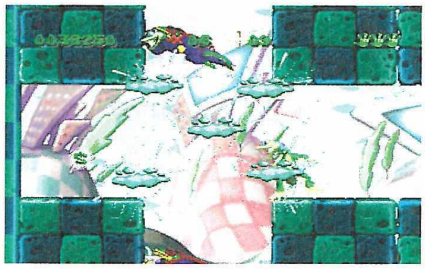
GENRE : *SHOOT'EM UP* • ÉDITEUR : *CRYSTAL DYNAMICS* • EXISTE SUR : *PS* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *DIFFICILE* • NOMBRE DE NIVEAUX : *20* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • CONTINUES : *NON* • SAUVEGARDE : *OUI*

Gex

SATURN EUROPÉENNE

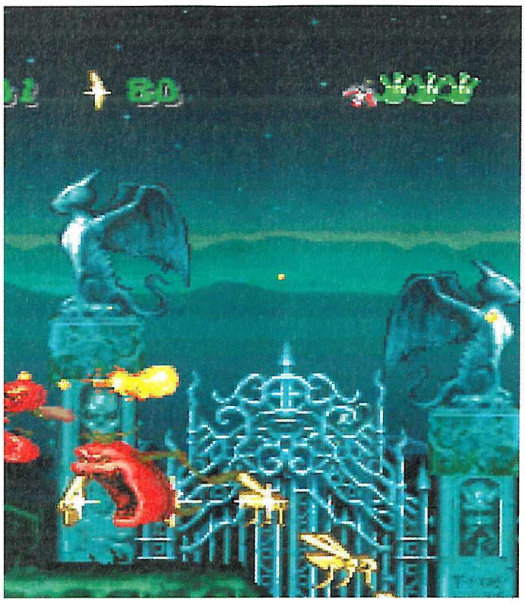
Gexagère juste un peu, mais Gex fout rien de toute la journée ! Il mate la téloche des heures durant, en bouffant des chips et en buvant du Coca... Gexspère qu'il ne lui arrivera rien et que notre lézard va pouvoir se la couler douce ! Mais...

Voici une autre façon de se déplacer ! Passez sur la carotte pour continuer votre route et trouvez le chemin pour parvenir tout en haut. Attention, des enclumes peuvent vous arriver dessus...



Allez-y de bon cœur, faites place nette en explosant tous les blocs ! Votre énergie est représentée par les 3 petites pattes en haut à droite. Des options vous permettent de récupérer toute votre énergie d'un seul coup et même d'augmenter votre nombre de "pattes".

Gex trouve sur sa route des petites boules qu'il peut avaler avec sa grande langue et qui lui donnent des pouvoirs spéciaux. Le voilà avec un bouclier ainsi qu'un crachat de feu : ces deux pouvoirs conjugués vont lui permettre d'effectuer un véritable carnage chez ces méchantes tomates.



Voici un autre pouvoir de Gex : le crachat de glace ! Il emprisonne ainsi ses ennemis dans un glaçon qu'il n'a plus qu'à briser pour s'en débarrasser.

MATCH CONTRE

BUG

Très innovateur, avec un personnage qui évolue dans un espace en 3D, Bug présente un intérêt supérieur à Gex ; ce dernier est en effet un jeu de plates-formes tout ce qu'il y a de plus classique. Pour cette raison essentiellement, et aussi parce que Bug est plus difficile et plus long, c'est vers ce dernier que mon choix s'est porté.

Pas de bol,

PAR FRANCIS

Gex vient de se faire avaler par sa télévision ! Perdu dans les différents programmes, il va traverser plusieurs mondes étranges ; d'abord, celui de l'horreur, avec une visite guidée dans un cimetière, ensuite celui des Toons avec des supermans et des schtroumpfs peu accueillants, et enfin, il ira même jouer les Tarzan dans la jungle... Mais le pire, c'est qu'il n'a pas de télécommande en main. Il devra donc en trouver plusieurs, ce qui lui permettra de changer de chaîne et peut-être de rentrer un jour chez lui, qui sait...

Un lézard débrouillard

Ce lézard est Gextraordinaire ! Il est vif et s'accroche partout, la tête en bas s'il le faut, pour happer de sa langue certains items ou frapper de sa queue les ennemis les plus terrifiants. Les items lui permettront de récupérer son énergie, d'augmenter sa résistance et d'obtenir des pouvoirs magiques, tels que des "jambes" super rapides, une invincibilité provisoire, un crachat de feu ou de glace, et d'autres encore... Un personnage qui fait donc plaisir à voir évoluer et dont la maniabilité est excellente, si l'on oublie quelques défauts mineurs. En effet, il arrive que le personnage soit imprécis dans ses sauts ou qu'il ait des difficultés à grimper dans des situations précises. Rien de grave cependant, la jouabilité est très bonne et le caractère du personnage donne de l'intérêt au jeu. Non seulement Gex se déplace en étant vu de côté, mais il peut aussi grimper aux murs, situation dans laquelle on le verra de dessus. Bref, Gex passe partout !

Classique mais bien réalisé

Il est vrai que, mis à part le lézard, Gex est un jeu de plates-formes assez classique, à la fois par ce que l'on y rencontre et ce que l'on n'y rencontre pas. Notamment, il s'avère que les capacités étonnantes de la Saturn ne sont pas mises à profit. Néanmoins, vous apprécierez l'ambiance du jeu, avec des musiques et des effets sonores accueillants, et avec un lézard qui ne cesse de faire des commentaires, de sortir des blagues, mais en anglais, ce qui est un peu moins "cool". Moyennement difficile, voire même un peu facile (on perd pas mal de vies, mais on en gagne aussi beaucoup), le joueur avance rapidement dans le jeu, rencontrant peu d'ennemis, dont certains Boss pas très farouches et peu spectaculaires. Et bien que les niveaux ne soient pas trop linéaires, du fait des nombreux passages possibles, l'intérêt du jeu ne nous fait pas sauter au plafond. Enfin, quant aux graphismes et à l'animation, s'ils sont de bonne facture, ils n'ont rien de Gextraordinaire ! On attend la surprise, le truc "de la mort qui tue" en plus, mais, même si la découverte de nouveaux mondes est plaisante, le jeu en reste là. Où sont les zooms, les rotations, les effets diaboliques, et tout, et tout ? Tout cela pour dire que le jeu est bien réalisé, agréable, mais pas suffisamment pour devenir un "hit". Mais cela ne vous empêchera pas, en tout cas, de vous éclater en y jouant, d'autant que l'action y est rapide. ■

+

L'ambiance est d'enfer, avec des musiques "délire" et un lézard qui n'arrête pas de faire des commentaires... La jouabilité est très agréable.

−

Textes et paroles sont en anglais uniquement. Le jeu semble manquer de difficulté.

Avalez les petites boules pour obtenir des pouvoirs ou reprendre de l'énergie.

Utilisez le polaroïd pour sauvegarder votre position et pouvoir repartir de cet endroit si vous perdez une vie.

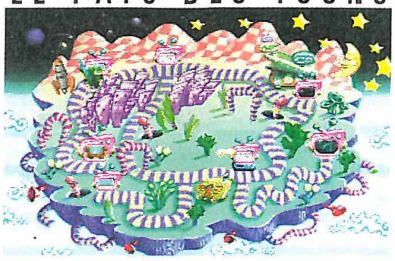
EN RÉSUMÉ

Voilà un très bon jeu de plates-formes, certes classique, mais très maniable et agrémenté d'une ambiance hyper "fun". Les multiples possibilités de mouvement du personnage donnent un peu plus d'intérêt au jeu. Gex est loin d'être extraordinaire tout de même.

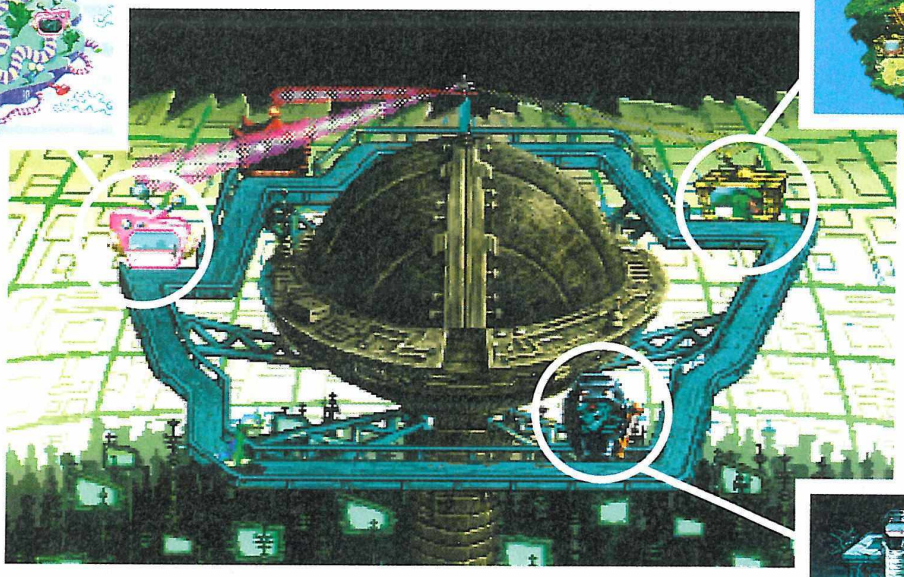
Entrez dans la grosse télé pour sortir du niveau mais, avant cela, ramassez la petite cassette placée sur le pilier juste devant vous. Il y a ainsi, dans chaque monde, un niveau dans lequel vous trouvez une cassette. Celle-ci vous permet d'obtenir un mot de passe. Si vous voulez obtenir un mot de passe après avoir terminé un autre niveau, vous devrez revenir ici, et reprendre la cassette.

LES PREMIERS NIVEAUX

LE PAYS DES TOONS

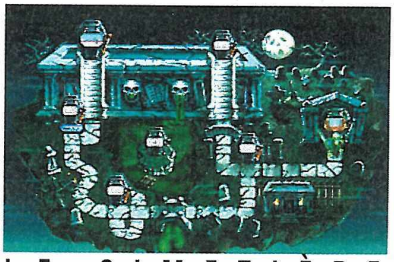


Gex grimpe absolument partout et même ainsi accroché, il peut donner des coups de queue. D'autre part, à chaque fois qu'il ramasse 100 insectes, il gagne une vie.



LA JUNGLE

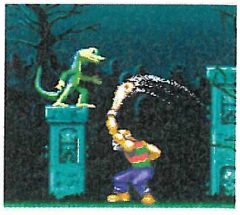
Voilà ce qui arrive lorsque l'on regarde trop la téloche : on se fait avaler tout cru ! C'est ce qui s'est passé avec le pauvre Gex...



LE CIMETIÈRE

Ne sortez pas du niveau tant que vous n'avez pas retrouvé la ou les télécommandes !

La guillotine s'est abattue sur la queue de Gex sans la lui couper. Faute !



Tu ne m'auras pas, tu ne m'auras pas... Globalement, les ennemis ne sont pas très nombreux, ni trop difficiles à éclater.

Un Boss vous attendra à la fin de chaque monde. Ce "superman" est assez particulier : il réussit à voler parce qu'il avale un liquide bizarre qui lui donne des gaz. En clair, il pète ! Faites-lui tomber les enclumes dessus, pour l'aplatir...

Gex

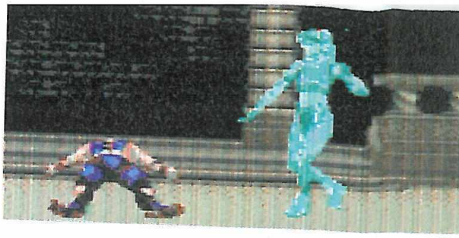
SON : 18/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITÉ : 17/20
INTÉRET : 16/20

85%

GENRE : *PLATES-FORMES* • ÉDITEUR : *CRYSTAL DYNAMICS* • EXISTE SUR : *PS/3DO* • NOMBRE DE CD : *1* • DIFFICULTÉ : *MOYENNE* • NOMBRE DE MONDES: *4* • NOMBRE DE JOUEURS : *1* • PASSWORDS : *OUI* • CONTINUES : *NON*

Mortal kombat 3

GAME GEAR



PAR FRANCIS

Après l'excellent MK2, on s'attendait à un jeu terrible ou au moins équivalent. À première vue, nos espoirs étaient fondés, car la musique d'intro était accueillante à souhait et les photos de la boîte en jetaient un max ! Mais en réalité, MK3 est bien raté. Une fois dans le combat, plus de musique et surtout des bruits ridicules à chaque coup donné ou reçu. Ça fait un choc ! De plus, la taille des personnages est plus petite, et si on s'attendait à un jeu encore plus fluide et maniable, c'est tout le contraire. Les personnages se déplacent par à coups, bougent comme des sauterelles et la maniabilité est désastreuse ! Les coups ne sortent pas, ça bloque de tous les côtés, c'est désagréable à un point inimaginable et on se demande bien pourquoi !!! De plus, bien qu'il y ait la possibilité d'entrer les fameux codes de combat en début de match pour modifier certains éléments, les affrontements sont peu intéressants. C'est simple, je suis arrivé au boss final en mode Difficile en ne faisant quasiment que des coups de pied sautés minables. Aucune stratégie, c'est n'importe quoi... ■

GENRE : COMBAT
ÉDITEUR : ACCLAIM
SON : 8/20
GRAPHISME : 16/20
ANIMATION : 10/20
MANIABILITE : 9/20
INTERET : 10/20

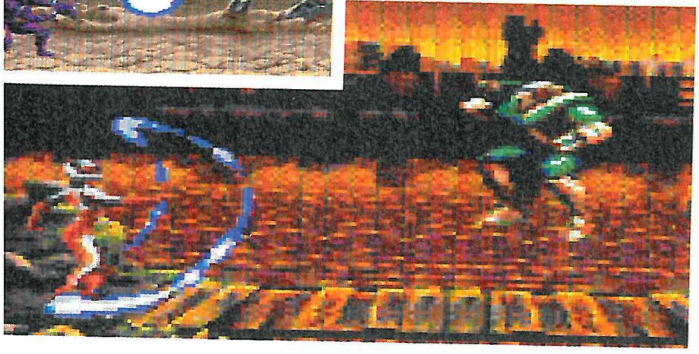
62%

VR troopers

GAME GEAR

PAR FRANCIS

Vous vous souvenez certainement de la version Megadrive de ce jeu (voir MF n°45). Eh bien, la conversion sur GG présente les mêmes défauts et même quelques-uns supplémentaires. Les coups spéciaux sont toujours aussi faciles à réaliser, mais toujours aussi peu nombreux, ce qui limite beaucoup l'intérêt du jeu. D'autre part, la maniabilité manque encore d'enchaînement, ce qui est rapidement énervant, surtout dans les niveaux de difficulté élevés. L'animation, assez rapide, souffre cette fois de quelques effacements de sprites. Un mode particulier permet d'avoir des personnages géants à l'écran, très pixélisés aussi, qui malheureusement rendent le jeu confus, désagréable même... voire injouable ! C'était bien essayé, quand même... Enfin, les musiques sont plutôt répétitives et nous empêchent de profiter des nombreux effets sonores. Voilà donc un jeu de combat pour un joueur, comportant quelques coups spectaculaires mais avec un intérêt général insuffisant et une réalisation pas assez soignée pour qu'on puisse en tomber amoureux. ■



GENRE : COMBAT
ÉDITEUR : SEGA
SON : 13/20
GRAPHISME : 14/20
ANIMATION : 14/20
MANIABILITÉ : 13/20
INTÉRET : 13/20

80%

Nom dé Diou, v'là que les vers de terre entrent en guerre ! Allez chercher quatre bons copains et prenez chacun le contrôle d'un commando de quatre vers de terre... Ensuite, vos copains risquent fort de devenir vos pires ennemis !

Worms

MEGADRIVE EUROPÉENNE

Oui Chef,

PARFRANCIS

à vos ordres Chef, c'est comme si c'était fait, Chef... Worms est un jeu de guerre et donc un jeu de stratégie. Leader d'un groupe de quatre soldats (des vers de terre !), votre objectif sera d'éliminer les ennemis en utilisant différents moyens. Au lance-roquettes, à la grenade, aux bombes à fragmentation, au fusil, au pistolet-mitrailleur, au poing, à la boule de feu, à la dynamite, par attaque aérienne, au canon-mitrailleur, avec un mouton ou une banane piégée, ou encore à la façon kamikaze... Voilà 13 façons originales d'éclater l'ennemi ! En plus de ces actions, vous pourrez vous téléporter à n'importe quel endroit du champ de bataille, creuser une galerie horizontale ou même vous enfoncer dans le sol pour vous mettre à couvert. Ajoutez à cela la possibilité de jouer à quatre sur le même champ de bataille et vous obtenez un jeu diabolique dans lequel tous les coups sont permis ! Il faut cependant savoir que si l'on peut jouer à quatre sur le même champ de bataille, les participants jouent chacun leur tour et, à chaque fois, avec un seul de leurs guerriers, qu'ils ne peuvent pas choisir. L'action ne se déroule donc pas en temps réel. Toutefois, le contraire aurait été difficile à réaliser...

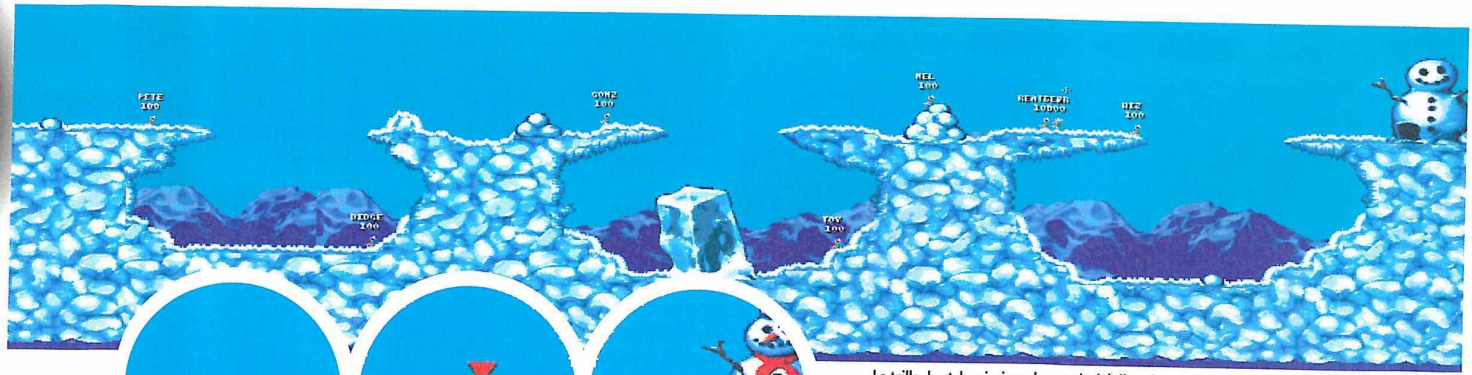
Une réalisation en-deçà de son intérêt

À l'instar de ceux des Lemmings, les graphismes ne sont pas les plus fabuleux du monde. C'est petit, et c'est dommage, car on ne peut pas profiter des bouilles rigolotes des vers. Non, la réalisation n'éblouit pas, l'animation n'est pas vraiment présente et le jeu n'est pas accompagné de musiques (par contre, les bruitages sont très bons). Mais a-t-on reproché cela aux Lemmings ? Non, car au travers des Lemmings, nous avons toujours vu un jeu où l'intérêt et le "fun" prédominaient. Dans Worms, c'est pareil. Même si la réalisation aurait pu être plus poussée, on est là pour s'éclater, et c'est ce qui compte le plus dans un jeu, non ? En revanche, on peut peut-être regretter le problème posé par le mode de vision du jeu : on peut scroller pour regarder la position des vers, mais parfois, lorsque l'on vise, on n'a aucun moyen de savoir si l'on est dans la bonne direction. Ce n'est pas évident, et cela aurait peut-être mérité un petit "scanner" général... Quant à la maniabilité globale, il faut s'y faire, surtout dans le dosage des tirs. Mais cela n'handicape que peu le jeu. Enfin, et il faut le préciser, le nombre de niveaux donne une idée de l'infini, puisque l'ordinateur crée à chaque fois un nouveau décor, et cela de manière aléatoire. Les possibilités sont donc multiples...

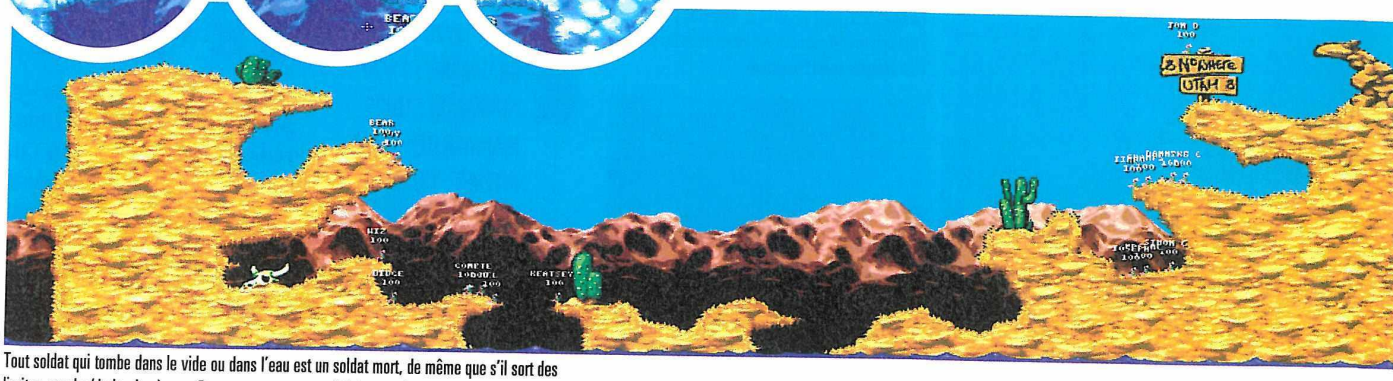
MATCH CONTRE

Lemmings 2

Hélas pour eux, les vers de Worms n'arrivent pas à battre les petits êtres bleus ! Avec 50 possibilités d'action et une réflexion plus poussée, les Lemmings offrent plus de choix, même si on ne peut pas y jouer à quatre. De plus, la réalisation du jeu de Psygnosis est plus soignée.



La taille, le style, ainsi que la complexité d'un niveau dépendent du hasard, de même que l'emplacement des soldats. En revanche, lors du démarrage d'un niveau, vous pouvez choisir soit de les garder groupés, soit de les laisser s'éparpiller sur le champ de bataille. Attention aux surprises !...



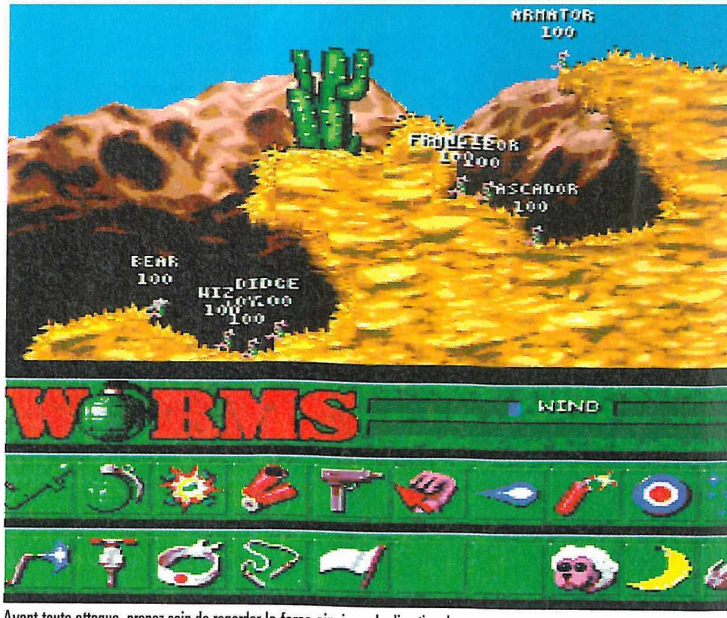
Tout soldat qui tombe dans le vide ou dans l'eau est un soldat mort, de même que s'il sort des limites gauche/droite du niveau. Souvenez-vous en et n'hésitez pas à donner un coup de poing à un ennemi pour l'envoyer mourir...

EN RÉSUMÉ

Si les graphismes et l'animation ne sont pas ses gros points forts, Worms s'en tire bien grâce à la possibilité de jouer à 4 et cela même si les manipulations sont un peu lourdes. Voilà un jeu de stratégie version humoristique qui prend surtout de l'intérêt à plusieurs, et qui va donner lieu à des matchs fratricides. Enfin, et c'est un gros "plus", le nombre de niveaux est incalculable, et le joueur aura bien du mal à connaître la lassitude...

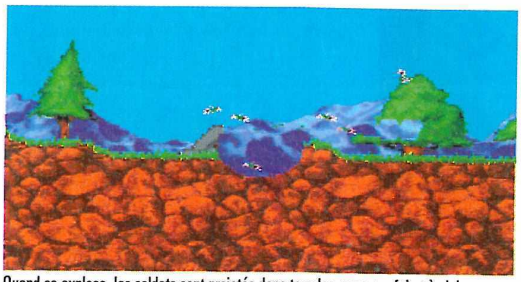
Un intérêt qui prévaut

Pris dans son ensemble, il est vrai que Worms présente un bel intérêt. Pouvoir y jouer à 4 est un bon délire et pouvoir donner des noms à ses guerriers est carrément bidonnant. Il est même possible de jouer seul contre trois équipes gérées par la console, équipes qui pourront également se livrer bataille entre elles. Les options sont assez nombreuses et il est, par exemple, possible de définir un temps limité pour réaliser une action (10, 20, 30 secondes ou temps infini) ou pour finir une manche (5, 10, 15 minutes ou temps infini). De plus, un match pourra se dérouler en 1 ou 2 manches gagnantes. Selon le niveau de difficulté choisi, les guerriers auront 75, 100 ou 150 points de vitalité ; au fur et à mesure des blessures qu'ils encaissent, vous voyez leur état de santé diminuer. Votre commando pourra également soit être placé groupé sur le terrain (choix du lieu aléatoire), soit être dispersé. Enfin, il sera possible d'activer ou de désactiver certaines armes ou options, et de choisir la quantité de munitions pour certaines d'entre elles. Tout cela donne un jeu assez complet finalement, avec lequel on s'éclate bien, surtout à plusieurs. En plus, l'humour y prend une grande place... ■

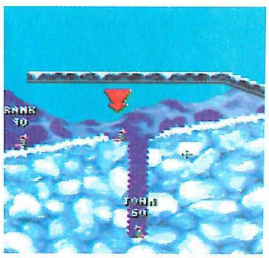


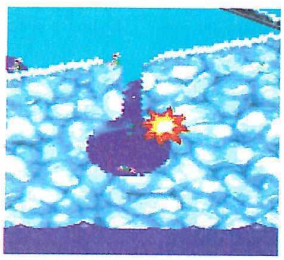
Avant toute attaque, prenez soin de regarder la force ainsi que la direction du vent, pour éviter par exemple de voir vos missiles revenir sur vous ! Vous pouvez voir sur cette photo les différentes armes et gadgets pouvant être utilisés.

Lequel de ces deux soldats arrivera le premier à attraper cette caisse de munitions tout droit tombée du ciel ? Le jeu ne se déroulant pas en temps réel, l'équipe dont c'est maintenant le tour de jouer a le plus de chances de mettre la main dessus.

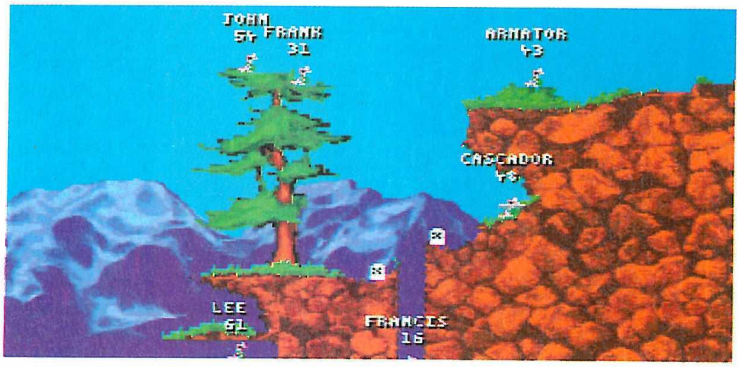


Quand ça explose, les soldats sont projetés dans tous les sens, parfois très loin.





Même si John s'était caché dans un trou qu'il avait lui-même creusé avec ses petits doigts, cela n'a pas empêché un ennemi fourbe de lui balancer une grenade à fragmentation sur la cafetière, en lui disant : «J'te sens à l'étroit là-dedans, tu veux que j'te fasse un peu de place ?»...



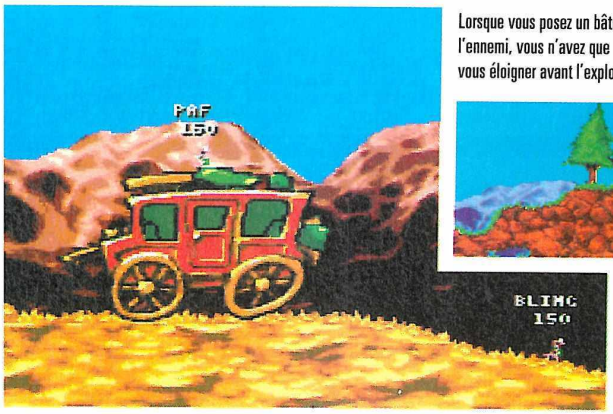
Donnez des noms à vos soldats ! Armator, Cascador... Voilà quelques pseudonymes qui sonnent bien ! Une tombe apparaît là où ont succombé les guerriers...

+

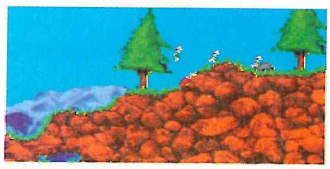
Il est marrant de se friter avec ces petits vers et surtout de faire les pires crasses aux copains, sur un nombre gigantesque de niveaux !

−

Les graphismes sont peu plaisants, ainsi que la taille microscopique des sprites ! L'animation n'est pas très excitante non plus.



Lorsque vous posez un bâton de dynamite près de l'ennemi, vous n'avez que quelques secondes pour vous éloigner avant l'explosion.



Les décors s'inspirent de différents styles, comme ici l'époque des cow-boys !

Worms

SON : 12/20
GRAPHISME : 11/20
ANIMATION : 10/20
MANIABILITÉ : 15/20
INTÉRET : 18/20

90%

GENRE : *ACTION/RÉFLEXION* • **ÉDITEUR :** *OCEAN* • **EXISTE SUR :** *SATURN/SNIN/PS/PC/GB* • **TAILLE CARTOUCHE :** *16 Mb* • **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** *3* • **NOMBRE DE NIVEAUX :** *CRÉATION ALÉATOIRE* • **NOMBRE DE JOUEURS :** *1 à 4* • **PASSWORDS :** *NON* • **SAUVEGARDE :** *OUI*

BULLETIN DE SANTÉ SPÉCIAL

Voilà peu de temps que vous avez découvert Kharmo dans nos pages, et c'est normal. On vient juste de le sortir du bocal de formol dans lequel il baignait à l'Institut de Gérontologie de Milan. Maintenant, il va mieux. La greffe de main a réussi et il peut maladroitement tenir une manette dans ses mains. Par contre, nous ne sommes pas sûrs que la greffe de neurones ait bien pris, ce qui peut expliquer les inepties présentes dans les pages qu'il a péniblement écrites.

En premier

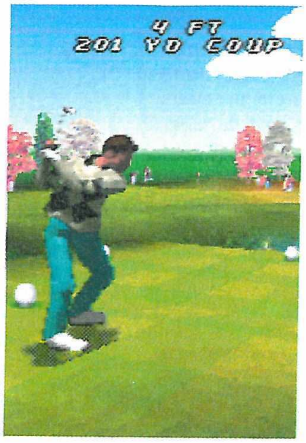
Virtual golf

SATURN EUROPÉENNE

PAR KHARMO

Six caméras différentes sont disponibles en cours de jeu pour observer et analyser votre coup. Certaines restent sur le joueur, d'autres suivent la balle.

Virtual Golf reste très proche de la réalité. Le swing est très crédible et les fringues abjectes du golfeur ont dû être pompées sur les authentiques habits de Ballesteros and Co..

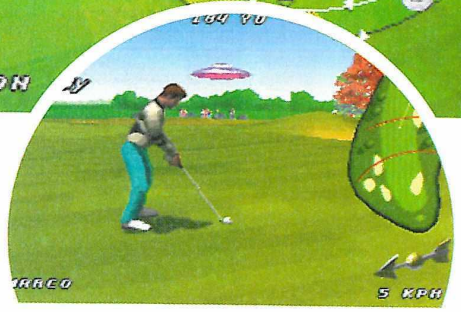


lieu, il faut savoir que ce Virtual Golf de chez US Gold et Core Design n'apporte pas trois tonnes de nouveautés, mais en revanche, un bon gros paquet d'améliorations sont au rendez-vous. D'abord, et c'est peut-être l'un des points les plus importants, tout est traduit en français, qu'il s'agisse des textes écrits ou des voix. Ce qui frappe ensuite, c'est le côté très abordable du soft. En effet, la présentation du jeu est enfantine et même un fœtus pourrait s'en sortir. Laurent lui-même a réussi, malgré ses deux mains gauches, à capter le principe. En fait, au-delà de l'aspect simulation, Virtual Golf possède également un aspect «arcade» relativement nouveau dans le genre, et qui facilite la vie. En plus de tout cela, voilà un jeu doté d'une excellente réalisation . La finesse des graphismes est appuyée par une 3D calculée en temps réel d'une grande fluidité. Mis à part des joueurs qui semblent avoir caché un balai dans une partie de leur anatomie, tout cela est bien agréable à l'œil. Bref, voilà un CD joli, très jouable, «fun» (bonjour les vols d'OVNI au-dessus du green), bourré d'options classiques mais efficaces (six angles de vue, possibilité de bouger les caméras au départ d'un trou, etc.) et... dans lequel il y a ce petit «plus» qui fait qu'on a du mal à s'arrêter d'y jouer. Peut-être l'un des meilleurs softs du genre sur Saturn et certainement un jeu indispensable pour les amateurs de golf. Allez, j'y retourne.... ■

En début de parcours, la possibilité d'avoir les conseils du caddie tout en ayant une vue d'ensemble du trajet est classique mais toujours pratique. Surtout quand tout est en français.

Vous avez à l'écran toutes les indications pour exécuter un bon coup. La direction du vent, le relief, la surface sur laquelle vous êtes, l'éloignement du trou. Tout ce qu'il faut, quoi.

La possibilité d'élever l'angle de vue et d'incliner la caméra vers le haut ou le bas est bien pratique lorsque l'on est près du trou.



Un brin d'humour ne fait jamais de mal. Notez que le parcours sur lequel vous vous trouvez est situé près d'une base d'atterissage d'OVNIs, alors forcément, y'en a plein le ciel.

Que tous ceux qui pensent que le golf est un sport austère et que les simulations de golf sont ch...tes, se taisent à jamais. Voilà que débarque ce Virtual Golf sur Saturn, qui s'avère être un soft plus que sympa.

EN RÉSUMÉ

Avec ses nombreuses options, une traduction en français, six caméras, un ralenti sur les meilleurs coups afin de mieux apprécier vos swings et surtout une prise en main et une jouabilité rapide et exemplaire, Virtual Golf est une surprise franchement heureuse. Peut-être «LE» jeu de golf sur Saturn...

GENRE : *GOLF* • **ÉDITEUR :** *US GOLD* • **EXISTE SUR :** *PS* • **NOMBRE DE CD :** *1* • **NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :** *2* • **NOMBRE DE JOUEURS :** *1 à 4 (chacun son tour)* • **CONTINUES :** *NON* • **SAUVEGARDE :** *NON*

SON : 15/20
GRAPHISME : 17/20
ANIMATION : 16/20
MANIABILITE : 18/20
INTERET : 18/20

93%

manga

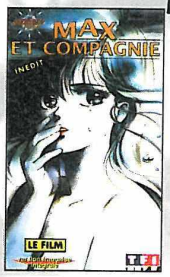
Les Mangas, c'est bien, c'est bon, mais ça coupe les jambes. Quand on a passé des heures à sillonner toutes les allées de «Planète Manga», à lire tout ce qui nous passait entre les mains et mater tous les films en vogue, c'est heureux que l'on se pose le derrière pour lire les nouveautés. Et il y en a en pagaille ! Une actu riche, riche, riche... ! De Shuriken à Kaze en passant par Samouraï, voilà des mangas en masse !

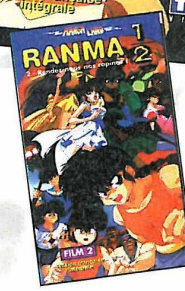
Par Manu, dit «Écris, esclave ! » et Laurent dit «J'ai le choix ?»

En mars, des mangas

CHEZ SHURIKEN VIDEO...

Le grand truc de Shuken Video, c'est de distribuer ses produits partout en France. Ce qui veut dire que même le plus paumé d'entre vous pourra découvrir sa collection. Et quelle collection ! Les neuf premiers titres sont de taille. Le premier d'entre eux est **Fatal Fury 1**, que l'on ne présente plus. Ensuite, pour poursuivre avec la baston, ce sera au tour d'**Art of Fighting**, et de **Samuraï Shodown.** Enfin, et plus célèbres que célèbres, **Cobra 1 & 2**, **Max et Compagnie 1** et **Saint Seya IV** (Chevaliers du Zodiaque) suivront. Les deux plus gros titres sont, sans conteste, **Akira** et **Macross**. Le premier est un chef-d'œuvre d'animation qui vous immergera dans l'univers apoca-





gas !

lyptique d'un Tokyo post-atomique. Quant au second, présenté en version intégrale (2 heures !), lui aussi vous balancera au 21ème siècle, mais loin de la Terre, sur le vaisseau spatial SDF1. Celui-ci vient d'être attaqué par une race de guerriers jusqu'alors inconnue. Un officier, un pilote et une jeune artiste vont tenter de sauver le SDF1 et ses passagers de cette terrible horde. Successeur de Robotech, Macross est le premier film d'animation à gros budget réalisé au Pays du Soleil-Tremblant, et lorsqu'on le voit, on tombe de suite sous le charme.

CHEZ MANGALAND...

Ce mois-ci, la collection Mangaland va vous fournir en séries TV, avec la sortie des volumes 1 et 2 d'**Adrien le Sauveur du Monde**, **Turbo Rangers** et l'**Académie des Ninjas**. Nous retiendrons surtout les deux titres restants, qui sont **Lamu** et **Le Petit Chef**. Lamu est une petite extraterrestre, bourrée de pouvoirs surnaturels, qui, au lieu d'envahir la Terre, va tomber amoureuse d'un jeune garçon. Des aventures rocambolesques vont suivre, au cours desquelles Lamu protègera son peuple adoptif des petits Martiens. Quant au Petit Chef, vous suivrez les péripéties d'un jeune homme qui va parcourir le monde, pour récolter les meilleures recettes de cuisine. Le jeune garçon va donc affronter d'autres cuistots mais, au lieu de se friter à coups de Kaméhaméha, ce sera à coups de beignets, de sushis et autres parts de flan. Kharmo va apprécier... Tout ce petit monde sera dispo' fin mars. Le mois prochain sortiront deux lasers-discs de **Saint Seya** (en CAV) et **Ken le Survivant** (en CLV). De même, **Ranma 1/2** n°2 sortira lui aussi en avril.

CHEZ J'AI LU MANGA...

Eh bien oui, c'est nouveau !... Il n'empêche que leurs deux titres sont bien sympas et pratiques. Vendus à 25 francs, ces mangas sont en noir et blanc, ce qui n'enlève rien à leur contenu. Le premier est **Fly**. Fly est le nom du héros dont le précepteur vous contera l'apprentissage de la magie et du courage. Adaptation du jeu Dragon Quest, Fly est une BD très agréable à lire, qui mélangera savamment l'action et l'humour. Deux titres de Fly seront en vente dès le 15 avril. Il en est de même pour **City Hunter**, dont le héros, Ryô Saeba est le Léon des manga, à savoir un nettoyeur professionel. Garde du corps, détective et tueur à gages, il va s'attaquer à un cartel de la drogue hyper puissant. Mais le morceau n'est-il pas trop gros ? Si vous connaissez la série TV et que vous aimez, alors achetez ces bouquins.

CHEZ AK VIDEO...

Avant les yeux, soignons les tympans, avec la sortie de trois CDs audios : un single de **Cobra** avec trois titres (générique français, instrumental, karaoké), la B.O. de **Video Girl Ai**, version niponne, et enfin la B.O. de **Oz**, une OAV assez peu connue mais dont les musiques sont très agréables à l'oreille. Côté cassettes, Cobra est de nouveau à l'affiche avec la sortie des volumes 7 et 8, contenant chacun trois épisodes. On ne présente plus Cobra et son canon psychique. Côté nouveauté, c'est **Humming Bird** qui fait son entrée. Dans un pays où l'armée est privatisée et où il n'est question que de marketing, cinq sœurs pilotes de chasse, mais aussi chanteuses, vont devoir assurer leurs concerts, malgré la concurrence d'un autre groupe, Snap. Délire garanti, sur fond de parodie. Enfin, AK Video sortira **Love City**, une aventure au cours de laquelle Aï, une jeune fille, et Kay, un cyborg, vont devoir affronter une étrange organisation nommée les Maîtres des Têtes. Celle-ci va se montrer la plus rusée, et va envoyer une jeune fille charmante en guise d'espion pour retrouver les deux héros. Nous le déconseillons aux plus jeunes et aux âmes sensibles. Notons aussi la sortie des 7è et 8è cassettes de Cobra et, pour finir avec cet éditeur, sachez qu'il a racheté les droits de Eight Man et du très convoité Please Save My Earth.

LOVE CITY

CHEZ KAZE...

Beaucoup de choses en vue. En premier lieu, annonçons la sortie de **Bubblegum Crisis 3**, pour un nouvel épisode nommé Explosion. Ambiance cyberpunk garantie... **Armitage III**, le

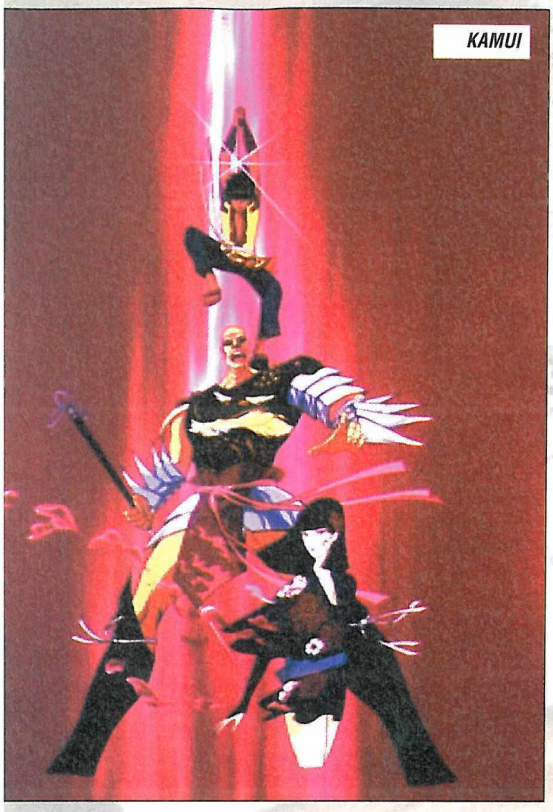
A Planète Manga...

Ils sont venus, ils sont tous là ! Qui ça ? Mais les «mangamaniacs», voyons ! Si ce n'était pas le plus grand Salon du monde, première édition oblige, Planète Manga a connu un franc succès. À coups de concours, et dans une ambiance très sympa, les fans du genre se sont rassasiés sur les dizaines de stands que comptait Planète Manga. Et même si toutes les promesses, du genre Myamoto ou Nintendo 64 n'ont pas été tenues, on en a bien profité. On a même rencontré un personnage très sympathique, Hiroyuki Kitazume, designer de Moldiver, et dont vous trouverez l'interview dans les lignes qui suivent.

SAINT SAYA

tu prendras dans ta face

manga



KAMUI

volume 2, est lui aussi dispo' (10 mars), et vous connaissez déjà cette série, alors... Ensuite, vous irez chasser les fantômes avec l'équipe d'Exorcisme S.A., dans la série **Yugen Kaisha 3**. Un SOS Fantômes version japonaise plutôt bien fichu ! **Kojiro ! 4** sera également à votre service à compter du 10 mars. Le 25, **Kishin Heidan 2** se proposera à vous, et vous plongera dans le passé, en 1941. Et pour l'époque, ils étaient plutôt bien avancés, puisqu'en tentant de construire un robot, les militaires de l'armée du Kanto vont maladroitement faire apparaître une horde d'extraterrestres. Faut l'faire ! Ensuite, viendra **Yoma**, une série à la limite du gore, plongée en plein médiéval fantastique. Un guerrier ninja va se lancer à la poursuite de son ex-ami, affrontant au passage une myriade de démons. Affreux, je vous dis ! Côté jeune fille sans pudeur, **Urotsukidoji III** (vol. 2) et **Ma Sorcière Rei-Rei** sortiront à la même date. Pas besoin de dessin, je suppose ?

CHEZ GLÉNAT...

Coucou le revoilà ! C'est **Dragon Ball**, le tome 20, dans lequel Végéta se transformera en singe, de même que Sangohan. Bon, vous connaissez, alors... Tout aussi connu est **Sailor Moon**, dont le tome 7 est dispo'. Toujours du high tech, toujours de la magie, toujours du romantisme, et toujours aussi bien. Un peu de nouveauté avec **Totoro**. Tiré du film d'animation d'Hayao Miyazaki, ce manga conte l'histoire de deux jeunes filles qui vont faire la connaissance d'une créature (mi-chat, mi-chouette) mignonne tout plein. H.K. n'est pas l'œuvre de Nippons mais de Français. Eh oui ! **H.K.** est un drame inter-galactique où un groupe de jeunes va se révolter contre l'Axe, qui colonise toutes les planètes qui avaient repris leur indépendance 50 ans auparavant. Enfin, le tome 5 de Dr Slump clôt le chapitre Glénat, et cela ne peut être que bon, puisqu'Akira Toriyama en est le père.

CHEZ KATSUMI...

Un seul titre, mais pas mauvais du tout. **Kamui** est un film d'animation à gros budget de 2h10, dont l'équipe créatrice n'est autre que celle d'Akira. À la fin de l'ère Shogun, il y a un siècle, Jiro est un jeune garçon orphelin, aux côtés duquel sa mère adoptive avait trouvé un sabre. À la mort de celle-ci, il trouve refuge chez le prêtre Tenkaï, et s'initie aux Arts du combat avant de partir à la recherche de son père. Il va en fait retrouver sa mère, qui lui apprendra qu'elle l'a abandonné pour le protéger de... Tenkaï. Jiro jure alors de se venger, et pour cela, son sabre, qui détient des pouvoirs magiques, va bien l'aider.

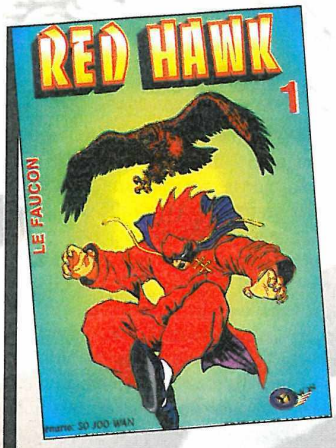
FINAL FANTASY

CHEZ TONKAM...

Voilà enfin la sortie de **Tokyo Babylone 1**, qui a eu un léger retard, et de **Oh ! My Goddess** troisième du nom. C'est surtout **Red Hawk** qui retiendra l'attention, d'autant plus que c'est la première BD coréenne importée. Annoncée par l'éditeur comme une «réponse coréenne à la capacité de Dragon Ball à véhiculer l'esprit des Arts Martiaux», cette BD sort un peu de l'ordinaire par son côté narratif, et surtout par la manière dont c'est fait. Si vous aimez les justiciers en quête du bien, Red Hawk est pour vous.

CHEZ SAMOURAI...

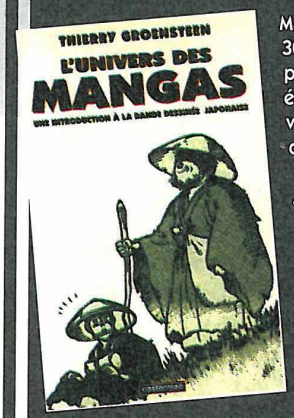
Après sa sortie retardée, voilà enfin **Metal Hunter**. Premier des trois volumes, Metal Hunter prend place dans le Japon de l'an 2000, en proie à la délinquance et à une grave crise politique. Pour mettre de l'ordre, des milices se sont créées, comme Secteur D. Celle-ci vient d'ailleurs d'engager Dain Kuga, ex-pilote moto, afin de mettre de l'ordre dans tout ça. Ça va chauffer.



REMERCIEMENTS À

TONKAM

Manga News



Manga Mania est le nom d'un bouquin rempli de 300 questions portant sur les séries et mangas les plus célèbres. Ce livre-jeu coûte 49 francs et est édité par les Éditions Hors Collection. Bien fait, vous allez enfin savoir si vous êtes des dieux ou des larves du manga.

Au cas où vous vous seriez planté dans les questions du dessus, Casterman sort l'Univers des manga. C'est en fait une réédition, et ce bouquin est vraiment très, très bien fait. Écrites par Thierry Groensteen, les 150 pages brillamment illustrées vous permettront enfin de comprendre les origines du manga.

Ciné Horizon sort le deuxième volume de Final Fantasy. Vous êtes des vidéoludiquo-maniaques, et c'est pourquoi je ne vous ferai pas l'injure de vous le présenter.

gas !

Interview express *d'hiroyuki Kitazume*

MF : Comment vous êtes-vous lancé dans le manga ?

H.K. : J'ai débuté il y a 14 ans, lorsque j'avais 20 ans. Je venais de finir mon école de design, et j'avais envie de faire de l'animation. J'ai donc cherché dans cette voie, et c'est comme ça que j'ai commencé sur le film Ideon.

MF : En 14 ans, sur combien de projets avez-vous travaillé ?

HK : C'est innombrable, mais je peux vous dire que le plus dur à réaliser a été un épisode Gundam (Char's Counter Attack). Ce dont je suis le plus fier, c'est Moldiver. C'est là que j'ai été le plus libre... Mais je n'étais pas seul. Pendant 2 ans et demi, 10 à 20 personnes ont travaillé avec moi pour les 100 000 planches des différents épisodes de Moldiver.

MF : Depuis vos débuts, est-ce que vous avez senti votre style évoluer ?

HK : Oui, et heureusement, car je n'aime pas l'immobilisme. Je me suis bien sûr amélioré depuis mes débuts, mais le style a aussi évolué en fonction des travaux à effectuer. De plus, le style des dessinateurs évolue avec l'époque, car ils sont le reflet de la société.

MF : Cela ne vous dérange pas de voir des Européens faire du manga ?

HK : S'ils arrivent à adopter le style manga, cela ne veut pas forcément dire qu'ils ont l'esprit. Cela me paraît donc difficile pour eux de faire du vrai manga.

MF : Des projets ?

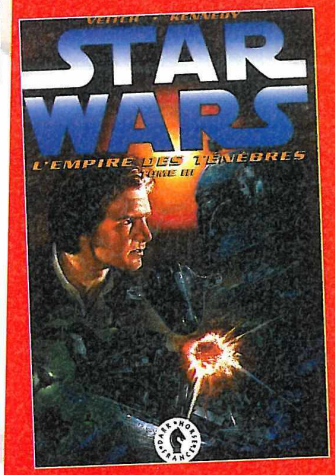
HK : J'aimerais faire un film, mais ce n'est pas encore sûr. Le thème serait très science-fiction, avec une bonne part d'action.

Trois cassettes vidéo de Moldiver ont déjà été éditées chez Kaze Animation.

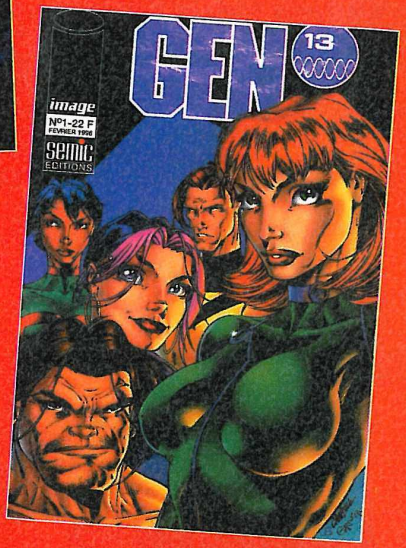
Angoulême 96

Angoulême est à la BD ce que Cannes est au cinéma : un grand festival. Malheureusement le festival «International» devient rapidement le festival Franco-Belge de la BD. Et ce n'est pas en récompensant «l'Autoroute du Soleil», publiée dans une collection Manga qu'on va se rattacher les faveurs d'un public de jeunes qui rêvent plus de Dragonball Z que de Tintin. D'ailleurs, on note, entre autres, l'absence de Glénat.

LOGAN



DARK HORSE continue à s'inspirer des grands noms du cinéma pour la réalisation de ses Comics. Ainsi pour le programme de 1996, nous retrouvons des séries telles ALIENS, THE MASK, JAMES BOND, DROOPY et surtout STAR WARS, mais aussi des séries originales comme HELLBOY ou GRENDEL («L'Ultime Sacrifice», disponible fin mars).



En publiant maintenant les trois plus grosses maisons d'édition US, SEMIC confirme sa place de leader dans le marché français du Comics. Ainsi, pas moins de quatre titres Image ont vu le jour depuis un an, suivis en février par Gen 13 et bientôt par Savage Dragoon. Semic annonce aussi la publication en album des mini-séries Image et l'expansion des séries DC. Enfin, n'oublions pas les séries Marvel qui vont subir de grands chambardements : Spiderman, X-Men et autres Daredevil (giantissime Top BD Elektra à venir).

MON DIEU, C'EST DONC ÇA UN MANGA ?

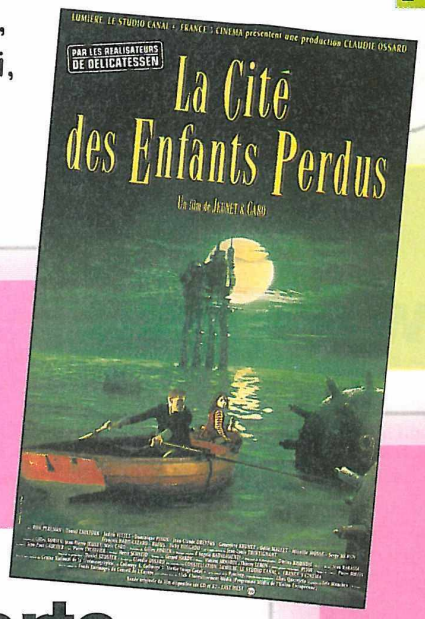
Suite à l'arrêté du 5 janvier 1996 portant l'interdiction de vente aux mineurs d'une revue, nous vous avions annoncé la suppression dans les rayons du manga Angel, d'U-Jin, jugé trop osé. La Brigade des Mineurs avait en effet saisi tous les volumes dans plusieurs magasins parisiens, suite aux plaintes déposées par des parents. Il s'avère, renseignements pris, que cette décision n'est que l'application d'une loi passée sous le gouvernement Balladur. En conséquence, la vente des manga à caractère «particulièrement violent» et «pornographique» va être réglementée, et interdite aux mineurs. Des mentions «Interdit au mineur» ou «Réservé aux adultes» figureront donc sur les ouvrages papier ou vidéo, et ces derniers seront placés de telle manière qu'on ne puisse les feuilleter en librairies. Il nous semble normal et sain, à la rédaction, que la vente de ces mangas soit soumise à réglementation, comme c'est le cas pour les cassettes vidéo ou encore certains magazines. Bien évidemment, nous ne souhaitons pas tomber dans la censure à outrance. Faisons confiance aux autorités pour appliquer cette loi intelligemment. Mais pour les fans que vous êtes, cela ne devrait pas changer grand-chose.

la VIDEO
par Francis Monfredini

Trop de chocolats, trop de dinde aux marrons, les fêtes de Noël ont eu raison de ma santé, vous privant par la même occasion de votre rubrique vidéo. Mais c'est promis, demain, j'arrête de manger et aujourd'hui, c'est à vous de vous régaler.

La Cité des Enfants Perdus

PFC VIDÉO • DISPONIBLE ACTUELLEMENT À LA LOCATION.



Ce conte moderne irréel et magique vous entraîne dans un univers de rêves et de cauchemars, où une atmosphère glauque vous prend à la gorge dès les premières minutes... Voilà un film étrange et émouvant qui vous fera découvrir des décors époustouflants comme vous n'en n'avez jamais vus. Quant aux personnages, ils sont tout simplement hors du commun, jouant leur rôle avec une vérité impressionnante. L'histoire elle-même est saisissante. C'est celle d'un vieil inventeur fou qui enlève de jeunes enfants pour leur voler leurs rêves et celle d'un homme de foire très particulier qui fera tout pour retrouver son petit frère disparu.

NOTE : ••••

Congo

PARAMOUNT VIDÉO • DISPONIBLE ACTUELLEMENT À LA LOCATION.

Un film d'aventure et une expédition au cœur de la jungle africaine, qui vous rappellera Indiana Jones ! Congo, c'est l'histoire d'un groupe de personnes qui feront un voyage en commun mais pour des objectifs différents. L'un veut ramener un gorille dans sa jungle d'origine, l'autre est à la recherche des légendaires diamants de la cité de Zinj et la dernière personne est à la recherche de son fiancé porté disparu. Tous trois vont vivre des moments forts et très dangereux, où technologies de pointe et forces de la nature se retrouveront face à face. Notez aussi que le «Making Of» est également disponible.

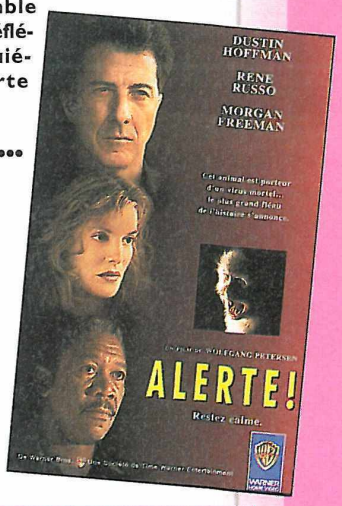
NOTE : •••

Alerte

WARNER HOME VIDÉO • DISPONIBLE ACTUELLEMENT À LA LOCATION.

Un film de Wolfgang Petersen (Dans la Ligne de Mire) avec Dustin Hoffman, Rene Russo (L'Arme Fatale 3) et Morgan Freeman (Seven, Les Evadés). Inspiré de l'histoire réelle du virus Ebola, qui provoqua un mouvement de panique au début des années 80, ce film d'action met en scène un scénario catastrophe, celui d'une épidémie que rien ne semble pouvoir arrêter. Un film qui fait réfléchir et qui soulève bien des inquiétudes... Notez aussi qu'Alerte s'enchaîne très bien avec Congo.

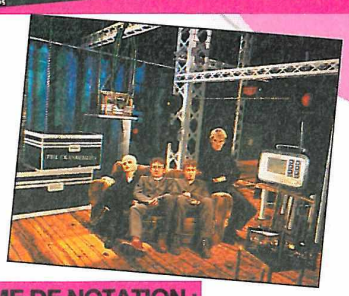
NOTE : ••••



Forrest Gump

Vidéo-CD Philips

Nous vous en avons déjà parlé lors de sa sortie en cassette, dans le Mega Force n°43. C'est tout simplement un top, récompensé pour ses effets spéciaux, le voici sur Vidéo-CD... Immanquable si vous avez une carte MPEG.



James Bond - Vivre et laisser mourir

Vidéo-CD Philips

Si vous voulez voir James Bond se marier, c'est le moment. Mais l'idylle ne durera pas, puisque sa jeune épouse asiatique va être assassinée. Bond, le fameux 007, va alors utiliser sa licence de tuer pour des motifs personnels. Mais bientôt, cette aventure va prendre des allures de complot international.

The Cranberries - No Need to Argue

Vidéo-CD Philips

Voici le second album de ce groupe de pop-rock irlandais qui cartonne dans les hit-parades du monde entier ! Vous y retrouverez «Zombie» ainsi que «Ode to my Family» parmi les autres morceaux de l'album : «Everything I Said», «Dreaming my Dream»... La chanteuse du groupe, Dolorès, en écrit elle-même les textes.

BARÈME DE NOTATION :

À VOIR ABSOLUMENT	•••••
EXCELLENT FILM	••••
BON FILM	•••
À VOIR	••
MOYEN	•

LES VIDÉO-CDS POUR SATURN !!!

LES FILMS

- À la Poursuite d'Octobre Rouge
- À Toute Épreuve
- Au-dessus de la Loi
- Avril Enchanté
- Bad Lieutenant
- Brisby et le Secret Nimth
- Crocodile Dundee 2
- Dangereusement vôtre
- Danse avec les Loups
- Face à Face
- Flashdance
- Intersection
- L'Alarme Fatale
- L'Étalon Noir
- L'Homme sans Visage
- La Panthère Rose
- Le Cobaye
- Le Flic de Beverly Hills 3
- Les Accusés
- Les Valeurs de la Famille Addams
- Moonracker
- Octopussy
- Officier et Gentleman
- On ne Vit que Deux Fois
- Opération Tonnerre
- Passion Fish
- Retour à Howards Ends
- Roadhouse
- Rocky I
- Short Cuts
- Sidekicks
- Snake Eyes
- Star Trek 1, 2, 3, 4, 5, 6
- The Player
- Une Pause 4 soupirs
- Wayne's World 2 / Gigateuf
- Witness

LA MUSIQUE

- 2 Unlimited : Beyond Limits
- Andrew Lloyd Webber : The Première Collection Encore
- Bryan Adams : Waking Up the Neighbours
- Bon Jovi : Keep the Faith
- David Bowie : The Video Collection
- Eric Clapton : The Cream of Eric Clapton
- James Brown
- Kate Bush : The Whole Story 94
- Mylène Farmer : Le Concert
- Pink Floyd : The Wall Delicate Sound of Thunder
- Queen : Greatest Flix I et 2
- Sting : Ten Summoner's Tales
- Tina Turner : Rio 88 / Simply the Best 94
- The Cure Show
- The The : Infected
- U2 : Rattle and Hum

ABONNEZ-VOUS POUR 1 AN à MEGA FORCE

Au prix de 300 FF (*) au lieu de 352 FF (**)

AVEC 2 ANCIENS NUMÉROS EN CADEAU !

Recevez, chez vous, les 11 prochains numéros de MEGA FORCE, sans vous déplacer + 2 anciens numéros de votre choix en cadeau.

(*) France métropolitaine : 300 FF. / Europe et DOM-TOM : 420 FF. / Reste du monde : 530 FF (par avion).

(**) Prix de vente au numéro.

BULLETIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA FORCE - Service Abonnement - 6, boulevard du Général LECLERC - 92115 CLICHY Cedex.

Oui, je m'abonne à MEGA FORCE pour 1 an (11 numéros).
Je recevrai 11 numéros pour 300 FF.
Je choisis les anciens numéros : ..... et .....
Dans le cas où ces numéros seraient épuisés, je choisis les n° ..... et .....
(Attention, les numéros 1 et 2 sont d'ores et déjà épuisés)

Ci-joint mon règlement à l'ordre de MEGA FORCE par

- ❑ chèque bancaire
- ❑ chèque postal (France uniquement)
- ❑ mandat-lettre ou Eurochèque

Signature (obligatoire)

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal.....Ville.....
Age.....Console.....

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

ABONNEZ-VOUS MAINTENANT pour 300 francs

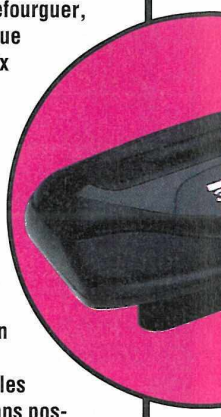
(frais de port compris)

L'OCCAZE de l'On

Salut à tous et salut à toutes ! Bon, voilà une nouvelle rubrique qui devrait satisfaire pas mal d'entre vous car on a décidé de la créer à la lecture du courrier que l'on reçoit. En effet, depuis quelque temps, on reçoit un paquet de lettres et de coups de fil de jeunes qui veulent revendre leur ancienne machine et leurs jeux pour se racheter une Saturn. Alors évidemment, dans ces cas-là, il faut passer par les boutiques d'occasion et on a peur de l'arnaque. Mais rassurez-vous, Oncle Tom est là pour vous conseiller...

Bon, il me faut commencer par donner quelques petites précisions concernant cette nouvelle rubrique. Pour cette première, il faut savoir que l'on fait une exception puisque l'on va, aujourd'hui, surtout s'attacher au Hardware, c'est-à-dire à tout ce qui est machines, périphériques, etc. En revanche, à partir du mois prochain, on

devrait atteindre notre vitesse de croisière et ne plus parler que de softs d'occasion, de jeux, quoi... Enfin, de temps en temps, on se repenchera tout de même à nouveau sur les machines mais ce sera plus rare et ce sera également en fonction de vos demandes. Pour l'instant, rentrons dans le vif du sujet. Combien de lettres a-t-on reçues ces derniers temps, dans lesquelles on lisait : «Je voudrais revendre ma Megadrive pour m'acheter une Saturn, combien pourrais-je en tirer ?», «Je voudrais revendre ma console avec 6 jeux mais je ne sais pas quel prix en demander» ou encore (ça c'était un peu avant Noël) : «Je voudrais acheter à mon fils une Game Gear d'occasion avec plein de jeux, combien ça va me coûter ?». Autant de questions autrefois restées sans réponses et qui, désormais, vont en trouver une. Alors aujourd'hui, je vous propose de faire un peu le point sur le Hardware d'occaze en sachant qu'avec l'arrivée des nouvelles technologies, certaines machines deviennent franchement difficiles à refourguer, ce qui explique parfois le prix dérisoire de certains articles.



À LA TETE DU CLIENT ?

Ceci dit, de notre coté, on a essayé de vous trouver les meilleurs plans possibles. Alors, en fouinant un peu partout dans les boutiques d'occaze, on s'est rendu compte que les prix varient, et que parfois ils varient beaucoup. Pourquoi ? Eh bien, ça varie par-dessus tout en fonction de l'offre et de la demande. Cette loi qui régit tout dans tous les marchés est particulièrement sauvage dans ce cas précis étant donné qu'elle est différente selon chaque boutique. Impossible donc de faire une vraie moyenne, c'est pourquoi on vous communique les meilleurs plans qu'on ait pu trouver sur Paris. D'un autre coté, les prix varient aussi en fonction d'une autre loi : la tête du client ; alors un conseil : quand vous allez dans ces magasins où l'ambiance n'est pas toujours des plus accueillantes, essayez de ne pas trop avoir l'air d'un bon pigeon.

COMPARER, TOUJOURS COMPARER !

Dernier conseil, et celui-là est carrément très important : quand vous amorcez une démarche de ce genre, que ce soit pour revendre ou pour acheter de l'occa-

le Tom

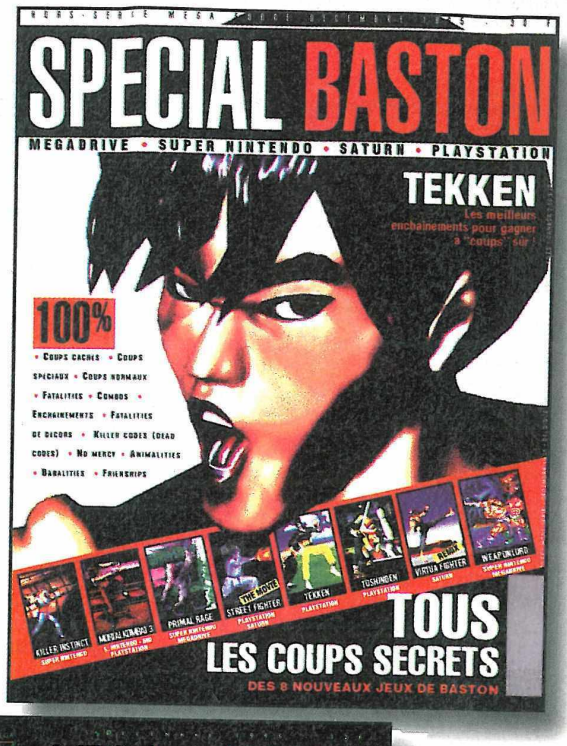
ze, comparez, comparez encore et comparez toujours. N'hésitez pas à faire plusieurs magasins pour éviter tout mauvais plan. Alors, concernant les machines de chez Sega, il faut avouer que le choix est vaste. On est donc allé courir les boutiques en demandant les prix de vente en occaze et ceux de reprise des différentes consoles : Master System, Megadrive 1 et 2, 32X, Mega-CD, Game Gear et Saturn. Résultat des courses, on s'est rendu compte qu'hormis la Megadrive 2, la Game Gear et la Saturn, les autres consoles se font très rares sur le marché de l'occasion. Certaines semblent même être en voie de disparition. C'est le cas notamment de la Master System (qu'on ne trouve même plus en neuf) et de la Megadrive 1. Pour le reste, on a réussi à se débrouiller pour trouver les renseignements dont on avait besoin mais c'était parfois Hard... Ahahah «Hard»,

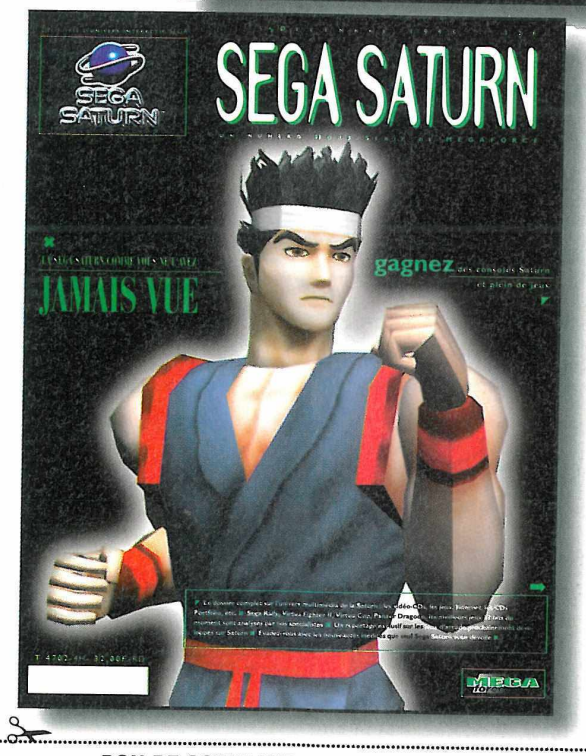
«Hardware» ahahaahh, ouhouhouh...
Bon, sur cette bonne blague digne des plus grands moments de Carambar, je vous laisse jeter un œil aux plans du mois et n'hésitez pas à nous communiquer les vôtres si vous en trouver de meilleurs, on les publiera et vous passerez à la postérité. Pour ceux qui n'ont pas encore l'adresse en tête, je vous la redonne.

Adressez votre courrier à MEGA FORCE-ONCLE TOM, 6 Bld du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX.

	OCCAZE	REPRISE	NEUF
MEGADRIVE 1	249 F. (+ 1 jeu au choix)	150 F.	NC
MEGADRIVE 2	390 F.	200 F.	599 F. (+ Sonic et Knuckles)
32X	400 F.	250 F.	990 F.
MEGA-CD	600 F.	300 F.	1290 F. (+ 1 jeu)
GAME GEAR	300 F.	200 F.	750 F. (+ 4 jeux)
SATURN	1600 F.	1300 F.	2590 F. (+ Daytona)

LES INCONTOURNABLES





BON DE COMMANDE à retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à MEGA PRESS - 6, boulevard du Général LECLERC - 92115 CLICHY Cédex.

☐ OUI, je veux recevoir le Hors-Série de MEGA FORCE "SPECIAL BASTON" au prix de 30 FF (port compris).
☐ OUI, je veux recevoir le Hors-Série de MEGA FORCE "SEGA SATURN" au prix de 32 FF (port compris).

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal .....Ville.....
Age .....Console .....

Je joins un chèque de .....FF pour la France métropolitaine (et de 50 FF l'exemplaire pour le reste du monde) à l'ordre de MEGA PRESS.

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex

PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

★ MEGADRIVE 32X ★

CONTACT

Département 69

Ch. 32X avec Doom. Tél. ap.18H à Alexis : 78 70 29 75.

VENTE

Département 14

Vends 32X + 2 jeux Starwars, VR de Luxe, adapt. MD/MS avec 9 jeux + 4 jeux MD (MK, Lemmings 2...) le tout : 1500F ou échange contre Saturn. Téléphoner à Nicolas au 31 69 73 06.

Département 89

Vends 32X + MD + Mega CD + jeux (V. Fighter, Virtua Racing...) prix : 2000F + vds autres jeux MD (L. Thor...) + vds jeux M-CD (Mickey Sonic...). Téléphoner à Alexandre au 86 88 87 55.

Département 92

Vds 32X + 5 jeux : 1000F, MCD2 + 1 jeu : 500F, adapt. MD pour jeux MS + 10 jeux MS : 400F, vente séparée possible. Tél. à Jean-Paul après 18H au 46 23 16 43.

★ GAME GEAR ★

Département 04

Vds GG + 4 jeux + Master Gear avec 6 jeux TBE, le tout : 700F. Tél. après 18H30 au 92 70 31 28.

Département 62

Vds jeux GG James Bond, Mortal Kombat, Columns, Sonic, Donald Duck : 50F à 100F l'un + adapt. GG/MD2 : 30F. Tél. à Rémi après 18H au 21 95 91 98.

Département 80

Vds GG + 4 jx + adapt. MS/GG + sacoche + loupe : 500F. Tél. au 22 74 70 06.

Département 88

Vds GG + 4 jx et adapt., le tout en TBE : 650F. Tél. à Mathieu au 29 24 25 83.

Département 92

Vds Game Gear + AD MSYS. + sacoche de transport + 14 supers jeux (Shinobi, Sonic, Wonderboy 1 et 2, Space Harrier...) valeur réelle : 4000F, bradé : 1500F. Tél. à Bruno CLEMENT au 45 67 74 53 (rép.).

★ MASTER SYSTEM ★

VENTE

Département 08

Vends MS II + 1 manette et 15 jeux (Street of Rage, Global Gladiators, Double Dragon...) : 500F. Téléphoner ap. 18H au 24 52 11 79.

Département 42

Vds jeux MS entre 50F et 100F Asterix : 100F, Moonwalker : 100F, Kun Fu Kid : 50F, Donald : 100F, possibilité de les échanger contre jeux MD. Tél. à Pierre après 18H au 77 53 43 71.

Département 84

Vds MS + 13 jeux et GB + 1 jeu, le tout : 1500F ou MS : 200F + 1 jeu : 50F, GB + 1 jeu : 400F. Tél. au 90 60 15 71 ou au 90 63 15 29.

★ MEGA-CD ★

ACHAT

Département 40

Ach. sur M-CD jeux de sport Foot, Tennis ou Rugby ainsi que sur MD, pas plus de 250F. Tél. à David après 18H30 au 58 41 28 00.

VENTE

Département 02

Vds jeux M-CD Dune, Jurassic Park : 200F pièce. Tél. à Freddy après 18H au 23 73 05 69.

Département 37

Vds Mega-CD + 4 jeux (T. Alley, F. Fight) 800F, jeux MD à 200F (E. Jim, Flashback, J. Strike). Tél. à Anthony au 47 54 50 33 le soir.

Département 38

Vends sur M-CD de 100F à 190F Dune, Pitfall, Thunderhawk, FIFA, Final Fight, Rage in the Cage et Prince of Persia... Vds 32X et 2 jeux Doom et Starwars (800F env.). Tél. au 74 54 50 15 ou au 74 54 40 44.

Vds M-CD2 + 2 jx + MD + 9 jx + GG + 2 man. + livre de codes + cassette vidéo DBZ n°8, le tout en TBE : 2800F, vente séparée possible. Tél. au 76 46 25 50.

Département 62

Vds MCD2 + 7 jeux : 1000F + 32X + 1 jeu : 600F + jeux MD Jungle Strike : 150F, Bob F22 : 50F, Wonderboy : 100F, James Pond : 100F, 1 manette 6b offert à 32X. Tél. à toutes heures au 21 84 18 85.

Département 65

Vds M-CD + 2 jeux : 800F + 32X + 1 jeu : 800F, état neuf jamais servi. Tél. au 62 99 25 56.

Département 75

Vds M-CD + 3 jeux : 600F. Vds aussi jeux MD et jeux 32X. Tél. à Anthony de 18H à 19H la semaine et de 19H à 20H le week-end au 45 54 62 18.

Vds M-CD + Night Trap + Dune + Yumeni + Sherlock Holmes + Road Advenger : 1000F. Tél. : 44 52 91 63.

Département 78

Vds M-CD avec 7 jeux + MD avec 1 man. et 3 jeux (CDX pour jeux étrangers pour M-CD) le tout : 1800F à déb. Tél. à Cédric après 19H au 34 84 61 01.

Département 93

Vds Mega-CD II + 8 jeux Tomcat Alley, Ground Zero, Night Trap, Dune, Rebel Assault, FIFA Soccer... + CDX pro prix : 1500F. Tél. après 18H à Eric au 43 88 14 79.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 33

Ach. jeu Rambo III pour 90F ou ach. autre jeu au même prix. Tél. après 17H30 au 57 69 16 74.

Département 51

Ach. port compris Comix Zone, Earthworm Jim II : 250F, Theme Park, Phantasy Star IV : 210F, Street Racer, ATP Tour, Redzone, PGA Tour III : 180F. Vds Soleil : 160F, Mocromach : 150F. Tél. au 26 68 54 45 ou écrire à PIRAUX Rémy, 88 Av. de la Noue du Moulin, 51510 FAGNIERES.

Département 92

Cherche Road Rash 3, Virtua Racing ou Sonic 3 sur MD entre 250F et 300F le jeu. Tél. à Mikael à partir de 19H30 au 47 36 29 53.

Département 93

Ach. tous jeux de rôle et simulateurs (MD-MCD) + vds 32X (800F) + éch. jeux. Ecrire (+ timbre) à TRIOUX Bruno, 01 Rue Viollet Le Duc, 93200 ST DENIS.

CONTACT

Département 34

Ech. sur MD MK3 Light Crusader et autres recherche Fantasy Star 4, PS3, Shining Force 1. Tél. après 19H30 au 67 62 51 62.

Département 41

Ech. SF2' et FIFA 94 contre Rugby 95 et Theme Park ou vds les 2 : 500F. Vends aussi 32X + 1 jeu Starwars : 900F. Tél. à Julien de 17H à 20H au 54 23 75 67.

Département 62

Ech. MD + 2 man. + 22 jeux (Earthworm Jim 2, Vectorman, la Legende de Thor...) en bon état contre Saturn + 2 man. + 2-3-4 jeux ou plus. Téléphoner à Gaël au 21 95 72 68.

Ech. Titi et Gros Minet ou Out Run ou Street Fighter 2' contre Dragon Ball Z 1 ou 2 sur MD. Tél. à François CARDON au 21 78 40 78 après 18H15.

Département 76

Ech. 10 jeux sur MD valeur occasion : 1800F contre MCD 1 + 6 jeux CD. Tél. à Claude au 35 85 23 38 uniquement entre 21H et 22H.

Département 83

Ech. MD contre GG. Tél. au 94 99 94 43.

VENTE

Département 01

Vends MD + 3 pads dont 1 à 6 boutons + 7 jeux (Earthworm Jim, Micro Machine 2...) prix : 800F ou vds MCD + 4 jeux (Road Advanger, Tomcat Alley, Silpheed et Mickey Mania) prix : 1000F. Téléphoner après 18H à Laurent au 78 06 17 33.

Vends 2 MD + 16 jeux TBE + AR 2 + manettes avec ou sans turbo 3 ou 6 boutons, possibilité de faire des packs ou échange contre Saturn française, prix à débattre. Téléphoner après 17H au 79 81 58 09 à Stéphane ou écrire à Stéphane MATHIEU, 1 Place des Catalpas, Sonod, 01300 BELLEY.

Département 02

Vends MD 2 + 2 manettes + 9 jeux (FIFA 95, Flashback, Legend de Thor...) le tout : 1000F. Téléphoner entre 18H et 21H au 23 83 27 91.

Département 04

Vds jeux MD Sonic : 70F, Jurassic Parc : 160F, Roi Lion : 270F, Splatter House 2 : 155F, Primal Rage + coups spéciaux : 300F, Thor : 300F, Light Crusader : 330F. Tél. à Cyril au 92 34 67 57 ou écrire à CHEGARAY Cyril, Chabrière St Pons, 04510 MALLEMOISSON.

Département 06

Vds MD II + 32X + 1 man. 6 boutons + 1 man. 3 boutons auto + Virtua Racing de Luxe + Starwars sur 32X + Aladdin + Sonic II et III (Sonic sans boite) + Cool Spot + California Games + Mega Games II : 1500F. Tél. après 19H au 93 44 75 82.

Vds MD + Flashback 350F (+ 2 manettes). Vds jeux avion, action : 190F. Vds 32X + Doom : 750F, jeu 32X : 190F. Vds MEGA-CD + 1 jeu : 600F. Vds jeux M-CD : 190F et SNES + adapt. amé./jap. + 1 jeu 350F, le tout en TBE. Tél. au 93 31 58 68 ou écrire à SALVAN David, Le Clos des Pins N 13, 50 Moyenne Corniche Pugets, 06700 ST LAURENT DU VAR.

Département 07

Vds sur MD Power Drive : 190F et NBA JAM : 160F, frais de port inclus. Tél. à Julien au 75 67 44 25 ou écrire à BOUVERON Julien, Lot. la Camargue, 07430 ST CYR.

Département 08

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 1 jeu au choix : 200F. Téléphoner au 24 42 75 54.

Département 13

Vends jeux MD Sonic 3 jap. : 200F, NBA JAM : 100F, Rocket Knight Adventure : 100F, Terminator II : 100F et aussi action replay MD : 200F, le tout en TBE avec boîtes et livrets. Téléphoner le soir au 91 68 78 71 ou écrire à BONNIN Mathieu, Chemin du Trou du Loup, 13190 ALLAUCH.

Vds MD + 2 manettes + 9 jeux dont Light Crusader, Soleil... le tout : 1000F à débattre. Tél. au 42 84 16 03.

Département 14

Vds ou éch. jeux MD Mickey Mania, Zool, Sonic 4, Ristar, MK2, Mr Mutz, Micro Machines 2, James Pond 3, Sonic 2, Kid Kameleon. Ech. contre E. Jim et jeux de plate-forme, prix : 80F à 200F. Tél. au 31 23 95 89.

Vends ou échange jeux MD Sonic 2 et 4, Ristar, Micro Machines 2, Mickey Mania, Mister Nutz, MK 2, Zool... Ech. contre Earthworm Jim et jeux plates-formes, prix : 80F à 200F. Tél. au 31 23 95 89 ou écrire à BOUCTOT Michael, 10 rue des Ecuyers, 14370 ARGENCES.

Département 18

Vds MD + 2 pad 6 boutons + 32X + 17 jeux dont 3 sur 32X (Street Fighter 2, Virtua Fighter, MK3, DBZ) prix : 3000F, poss. de vente au détail. Tél. : 48 75 50 70.

Département 25

Vds MD + 2 man. + 6 jeux (Earthworm Jim, Gunstar H. Tortues, Ninja V, Sonic, Street of Rage, Chiki Boys) le tout : 1100F. Tél. après 17H au 81 90 04 38.

Département 31

Vds MD 2 + 2 pads + 8 jx (DBZ, Sonic 4-2, FF, MK...) + boîte origine : 1500F ou avec MS 2 + 1 pad + 6 jx contre playstation ou saturn seule. Tél. ap. 18H : 61 99 97 25.

Département 33

Vds MD + 1 manette + 5 jeux + 1 livre de code, le tout vendu : 600F. Tél. à Cyril COSSON au 57 43 19 58.

Vds jx MD FIFA 95 : 200F, Primal Rage : 200F, Bulls Blazers : 200F, Sonic Knuckles : 200F, Cool Spot : 150F, Tazmania : 150F, Tiny Toon : 150F, Le Roi Lion : 200F, Mickey Mouse and Donald Duck : 150F, Power Rangers : 100F, Home Alone : 80F... Tél. : 56 72 20 91.

Département 34

Vds jeux MD Light Crusader : 280F, Flashback : 250F, Lemmings 2 : 250F, Populous : 220F, Syndicate : 250F, D & D Warriors of the Eternal Sun : 220F + jeux MS Golvellius : 120F, Y'S : 120F. Tél. au 67 56 59 52.

Vds jeux MD Light Crusader : 300F, Lemmings 2 : 250F, Populous : 250F, Syndicate : 250F. Tél. : 67 56 59 52.

Département 35

Vends MD + 2 manettes dont 1 à 6 boutons : 300F, Eternal Champions : 100F, Sonic : 50F, Tazmania : 80F, World of Illusion : 100F, Last Battle : 80F. Tél. à David après 20H au 99 99 01 51.

Département 40

Vends MD II + 6 jeux + MCD II + 6 jeux + 2 manettes : 2000F. Téléphoner au 58 45 24 48.

Département 44

Vds 17 jx MD de 100F à 250F (SF2', Bubsy, Mega Games I, Sunset Riders, Mickey et Donald, Rocket Knight, Taz...) prix à déb. Tél. : 40 29 22 71 ou écrire à Pierre TRICHET, 17 Bd Eugène Orieux, 44000 NANTES.

Vds jx MD Street of Rage, G. Gladiator, World of Illusion ou éch. les 3 contre Sonic and Knuckles ou la Legende de Thor. Téléph. ap. 18H ou le week-end à Yann au 40 51 34 16.

Vds Meg 2 + 1 man. 6 boutons + 19 jx (Sonic Knuckles, Soleil, Landstalker, Shining Force 2, Phantasy Star 3, Mega Bomberman...) + action replay, prix : 2500F + trucs et plans. Tél. avant 20H : 40 34 24 59.

Département 51

Vds MD + M-CD + 8 jeux + 3 manettes, le tout : 1600F. Tél. à partir de 18H au 26 36 37 23.

Département 53

Vds jeux MD et M-CD à partir de 70F. Tél. à Yann vers 19H au 43 98 35 16.

Département 54

Vds jeux sur MD Cool Spot, Street Fighter II : 100F l'un ou éch. les 2 contre Rock'n Roll Racing. Vds aussi 7 jeux sur MS de 50F à 150F (Lemmings, Super Man...) Tél. à Jean au 83 75 21 53.

Vds jeux MD FIFA 95 : 150F, WWF Raw : 200F, jeux MS Sonic 2, Asterix, Wimbledon, Kick Off, Global Gladiator : 50F, jeux GG 100F. Cherche Saturn + jeux. Ecrire à BARATE Alexis, 20 Rue Courtot de Cissey, 54000 NANCY, tél. au 83 27 63 90.

Département 59

Vds jeux sur MD 150F Quackshot, Tiger Heli, Eswat, Gynoug : 100F, Tazmania, Mighc ano Magc. Vds joypad-Tilt, Supersonic : 10F. Ecrire à GONZALES Thierry, 23 Rue Mexico, 59000 LILLE.

Vds jeux MD de 100F à 250F Mega Turrican, Samouraï Shodown ou éch. contre jeux Saturn, 21 jeux en tout. Ecrire à MARTEL Thierry, D21 Rue du 19 Mars 1962, 59590 RAISMES, tél. : 27 28 93 23.

Vds MD + 16 jx dont Virtua Racing, Landstalker et vds GG + 4 jx : 700F. Vds GB + 4 jx : 510F. Tél. à Arnaud au 27 44 37 63 de 17H à 19H et de 14H à 19H le samedi.

Vds MD + FIFA 95 + Micro Machines 2 + Sonic 1 + Urban Strike + Pete Sampras : 1300F. Vds GG + 6 jeux : 1100F ou éch. le tout + 500F ou plus contre la Saturn avec 1 ou 2 jeux. Tél. à Seb. au 44 58 14 54.

Vds 11 jeux MD (Light Crusader : 290F, La Legende de Thor : 280F, Soleil : 240F, Mickey Mania : 130F, Talspin,

REVENDEZ / ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

NOUVEAU !

RIS / CONSOLES rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS) 43 290 290

PARIS / CD-ROM 17 rue des Ecoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68

PARIS 6 ème 56 Bd St Michel 75006 PARIS (1) 43 25 85 55

PARIS 16 ème 137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55

AMIENS (80) 19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88

ANTONY (92) 25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666

COMPIEGNE 37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52

POITIERS (86) 12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58

ST DENIS (93) Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbalétriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01

TOULOUSE (31) 14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216

VERSAILLES (78) 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51

VENTE PAR CORRESPONDANCE 46 rue des Fossés St Bernard 75005 PARIS (1) 43 290 290

DES PRIX A TOMBER PAR TERRE ! DEMANDEZ NOS PROMOTIONS EN MAGASINS OU PAR TELEPHONE...

+ 50 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

MASTER SYSTEM

ACCESSOIRES MASTER SYSTEM

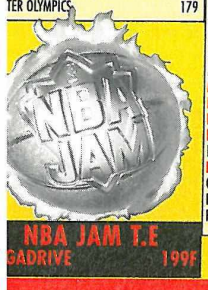
ANETTE	59
CTION REPLAY PRO	249
DAPTATEUR SECTEUR	99
OYSTICK - PROMOTION !	49
ISE PERITEL	99

JEUX MASTER SYSTEM NEUFS

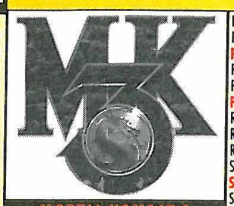
IAMPIONSHIP HOCKEY	269
SERT SPEEDSTRAP	199
SERT STRIKE	139
AGON - LA VIE DE BRUCE LEE	199
CKEY MOUSE 2 - LAND OF ILL	149
CROMACHINES	249
ORTAL KOMBAT	299
ORTAL KOMBAT 2	299
BOCOP VS TERMINATOR	199
NIC CHAOS	139
NIC SPINBALL	249
EEDY GONZALES	299
AR WARS	199

UX MASTER SYSTEM D'OCCASIONS

TER BURNER	99
UCK ROCK	99
UBLE DRAGON	79
OURO RACER	99
6 FIGHTER	79
OULS'N GHOSTS	99
LDEN AXE	59
WY WEIGHT CHAMP	99
NG FU KID	79
CKEY MOUSE-CASTLE OF ILLUSION	99
ONWALKER	79
MPIC GOLD	159
MANIA	139
ULOUS	159
PE	79
DOW OF THE BEAST	79
IC	79
NIS ACE	99
NINATOR	99
NDER BLADE	79
SOLDIERS	79
MA 4	179
BLEDON	79
TER OLYMPICS	179



NBA JAM T.E
GADRIVE 199F



MORTAL KOMBAT 3
G.GEAR 299F
MEGADRIVE 449F

GAME GEAR

CONSOLES & ACCESSOIRES

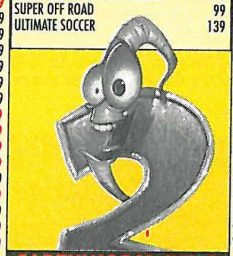
GAME GEAR NEUVE	599
GAME GEAR OCCASION	399
LOUPE	69
ADAPTATEUR SECTEUR	49
BATTERIE PORTABLE 2 HEURES	149
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	99
SACOCHE DE TRANSPORT	99
ACTION REPLAY PRO 2	249

JEUX NEUFS

ARENA	299
BATMAN FOREVER	299
BONKERS	149
CHAMPIONSHIP HOCKEY	269
COFFRET ASTERIX POUR GAME GEAR	199
DAFFY DUCK	299
DESERT SPEEDTRAP/ROAD RUNNER	99
DR. ROBOTNIK	299
DYNAMITE HEADDY	149
EARTHWORM JIM	299
ECCO 2	149
F-1 CHAMPIONSHIP	99
FIFA 96	299
GAME PACK 4 JEUX EN 1	199
GARFIELD	299
HURRICANES	299
KAWASAKI BIKES	199
MARKOS MAGIC FOOTBALL	199
MICKEY MOUSE 3 - LEGEND OF ILL	299
MICROMACHINES 2	269
MORTAL KOMBAT 3	299
NBA JAM	149
NBA JAM JAP	99
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	199
NFL QBACK	199
NHL 96	299
OPERATION STARFISH	269
PETE SAMPRAS TENNIS	269
PGA TOUR 96	299
PGA TOUR GOLF	269
PGA TOUR GOLF 2	269
PHANTOM 2040	199
POWER DRIVE	249
POWER RANGERS 2	299
PRIMAL RAGE	269
REN & STIMPY	129
RETOUR DU JEDI	299
RISE OF THE ROBOTS	249
SCHTROUMPFS (LES)	299
SONIC DRIFT RACING	299
SPEEDY GONZALES	299
STARGATE	99
STREETS OF RAGE 2	269
STRIDER RETURNS	99
SUPER COLUMNS	149
SUPER RETURN OF THE JEDI	299
TAILS ADVENTURES	299
TEMPO JR	299
TERMINATOR	199
TRUE LIES	99
VR TROOPERS	299
WIZARD PINBALL	99

JEUX GAME GEAR D'OCCASIONS

CHAKAN	99
COLUMNS SB	39
COOL SPOT	99
DIVERS JEUX JAPONAIS	69
DONALD DUCK	139
FORMULA 1	189
INDIANA JONES THE LAST CRUS	99
JURASSIC PARK	159
NINJA GAIDEN	79
OLYMPIC GOLD	149
PSYCHIC WORLD	79
ROBOCOP VS TERMINATOR	139
SIMPSONS BART VS SPACE	99
SONIC 2	79
STREETS OF RAGE	139
SUPER KICK OFF	99
SUPER MONACO GP	99
SUPER MONACO GP 2 - A.SENNA	149
SUPER OFF ROAD	99
ULTIMATE SOCCER	139



EARTHWORM JIM 2
MEGADRIVE 449F

GRATUIT !
DES BONS D'ACHAT DE 200F

REVENDEZ-NOUS VOTRE ANCIENNE CONSOLE POUR UNE SATURN !

MEGA-CD / 32X

PROMOTIONS ACCESSOIRES

MEGA-CD 2 NEUF	799
MEGA-CD 2 D'OCCASION	549
32-X NEUF	799
32-X D'OCCASION	549
ADAP. CD-X JEUX JAP & US MEGA-CD	249

JEUX MEGA-CD NEUFS

BATMAN & ROBIN	299
BATMAN RETURNS	99
ETERNAL CHAMPION	299
FATAL FURY SPECIAL	399
LETHAL ENFORCERS +1 PISTOLET	199
MICKEY MANIA	99
MORTAL KOMBAT	99
NBA JAM	99
PITFALL	149
ROAD AVENGER	69
SAMOURAI SHODOWN	349
TERMINATOR	99
THEME PARK	299
TOMCAT ALLEY (ANGLAIS)	349

MEGA-CD JEUX D'OCCASIONS

BEAST 2	139
DUNE	269
GROUND ZERO TEXAS	169
NIGHT TRAP	269
SILPHEED	149
THUNDERHAWK	139

JEUX 32-X NEUFS

FIFA 96	449
KOLIBRI	449
MORTAL KOMBAT 2	99
NBA JAM TOURNEMENT. EDITION	99
NFL Q-BACK	99
NIGHT TRAP (32X+CD)	399
VIRTUA FIGHTER	449

JEUX 32-X D'OCCASIONS

COSMIC CARNAGE	139
KNUCKLES CHAOTIX	279
SPACE HARRIER	249
STAR WARS ARCADE	199
VIRTUA RACING DE LUXE	249

MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE 2 NEUVE	499
CONSOLE MEGADRIVE 2 OCCASION	349
CONSOLE MEGADRIVE 1 OCCASION	299
MANETTE 6 BOUTONS COMP.	79
ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM	199
JOYSTICK QUICKFIRE	49
PISTOLET LETHAL ENFORCER	99
CTION REPLAY PRO 2	349
DAPTATEUR 4 JOUEURS SEGA	299
DAPTATEUR 4 JOUEURS E.A	199
DAPTATEUR JEUX US/JAP	99

JEUX MEGADRIVE NEUFS

ADDAMS FAMILY VALUES	369
ALIEN SOLDIER	199
BATMAN FOREVER	399
BONKER'S	399
COMIX ZONE	429
DEMOLITION MAN (VF)	199
DONALD IN MAUI MALLARD	449
EARTHWORM JIM 2	449
FEVER PITCH SOCCER	199
FIFA SOCCER 96	399
GARFIELD	449
GENERATION LOST	399
GRETZKY HOCKEY	399
INCREDIBLE HULK	299
IZZY'S QUEST FOR THE OLYMPIC	369
J. MADDEN 96	399
KAWASAKI SUP. BIKES	299
KICK OFF 3	199
LEGENDE DE THOR	449
LEMMINGS 2	199
LHX ATTACK CHOPPER	149
LIGHT CRUSADER (VF)	469
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	369
MARSUPILAMI	449
MEGAMAN THE WILY WARS	369
MIGHTY MAX	149
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3 (VF)	449
MS PACMAN	249
NBA ACTION 95	399
NBA JAM	99
NBA LIVE 95	249
NBA LIVE 96	399
NHL 95	249
NIGEL MANSELL INDY CAR	249
OOZE (THE)	299
PETE SAMPRAS 96	369
PGA TOUR GOLF 96	399
PHANTASY STAR 4	449
PRIMAL RAGE	399
PSYCHO PINBALL	299
REVOLUTION X	399
RISE OF THE ROBOTS	249
RISTAR	199
ROAD RASH 3	399
RUGBY ELECTRONICS ARTS	249
SAMURAI SHODOWN	449
SCHTROUMPFS (LES)	249
SHAQ FU	149
SHINING FORCE 2	369
SOLEIL	449
SONIC 3	399
SONIC COMPILATION	199
SONIC SPINBALL	199
SPIROU	399
STAR TREK DEEP SPACE 9	399
STARGATE	169
STREET FIGHTER 2	199
STREET RACER	249
THEME PARK	449
TINY TOONS	199
VECTORMAN	399
VR TROOPERS	399
WATERWORLD	449
WEAPONLORD	469
WORMS	369
WRESTLEMANIA ARCADE GAME	399
ZOOP	249

JEUX MEGADRIVE D'OCCASIONS

AGASSI	169
ALADDIN	169
ALIEN 3	139
ASTERIX-LE POUVOIR DES DIEUX	279
ATP TOUR	269
BASEBALL 2020	249
BATMAN FOREVER	279
BATTLETOADS	139
CANNON FODDER	139
CAPTAIN PLANET	139
CASTLEVANIA NEW GENERATION	139
CHUCK ROCK 2	169
COOL SPOT	139
DAVIS CUP TENNIS	199
DESERT STRIKE	275
DRAGON'S FURY	275
DUNGEONS & DRAGONS WARRIORS	199
EA SPORTS DOUBLE HEADER	169
ETERNAL CHAMPIONS	129
F1 FORMULA ONE	275
FATAL FURY	169
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE	249
FIFA SOCCER 96	279
FLINTSTONES	199
GRETZKY HOCKEY	279
J. MADDEN FOOTBALL 95	199
JIMMY WHITE SNOOKER	279
JUNGLE STRIKE	249
KICK OFF 3	139
LEGENDE DE THOR	299
LIGHT CRUSADER	299
LIVRE DE LA JUNGLE (LE)	249
MARBLE MADNESS	199
MARIO LEMIEUX HOCKEY	139
MC DONALD'S TREASURELAND	269
MEGA TURRICAN	139
MEGA-GAMES 2	139
MICKEY & DONALD-WORLD OF ILL	139
MICKEYMANIA	169
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	139
NBA ACTION 95	279
OLYMPIC GOLD	249
PGA TOUR GOLF 2	275
PHELIOS	139
PITFALL	169
POWER MONGER	139
PREDATOR 2	139
PROBOTECTOR	139
RANGER X	169
RISE OF THE ROBOTS	169
ROBOCOP VS TERMINATOR	169
ROCKET KNIGHT ADVENTURES	139
SAMURAI SHODOWN	299
SONIC & KNUCKLES	139
SONIC 2	139

SATURN 32 BITS

SATURN + MANETTE + MEMOIRE + BONS ACHAT 200F	2190
SATURN + MANETTE + MEMOIRE + DAYTONA USA + B.ACHAT 200F	2590

ACCESSOIRES

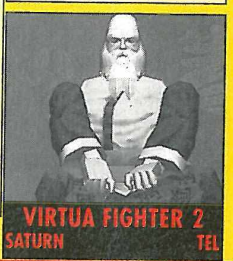
VIRTUA STICK	299
ARCADE RACER (VOLANT)	449
CARTE VIDEO MPEG + CD DEMO	1190
CD-PHOTO KODAK	169
MANETTE SUPPLEMENTAIRE	149
2 MANETTES INFRA-ROUGE	299
ADAP. UNIVERSEL JEUX US/JAP	199

JEUX SATURN NEUFS

ALIEN TRILOGY	399
BUG	399
D.	399
DAYTONA USA	399
DRAGON BALL Z	399
FIFA 96	399
GUNDAM	399
HANG ON GP 95	399
HI OCTANE	369
JOHNNY BAZOOKATONE	349
MORTAL KOMBAT 2 (FR)	399
NBA JAM T.E	399
PANZER DRAGON	449
PRIMAL RAGE	349
RAYMAN	399
REVOLUTION X	399
SEGA RALLY	399
SHINOBI-X	349
SIM CITY 2000	399
STREET FIGHTER ZERO (JAP)	449
THEME PARK	399
VAMPIRE (JAP)	TEL
VIRTUA COP	349
VIRTUA FIGHTER 2	399
WING ARMS	349
WORMS	349
X-MEN	399

JEUX SATURN D'OCCASIONS

CLOCKWORK KNIGHT	149
DAYTONA USA	199
STREET FIGHTER MOVIE (FR)	249
VICTORY BOXING (FR)	269
VICTORY GOAL	169
VIRTUA FIGHTER REMIX	199
VIRTUA VOLLEY BALL (JAP)	199



VIRTUA FIGHTER 2
SATURN TEL

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES. OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX SOUS RESERVE D'ERREURS TYPOGRAPHIQUES. RC PARIS B 385 215 603

TELEPHONE 36 685 686
3615 SCORE GAMES

COMMANDEZ FACILEMENT

éphone 3 290 290 | 3615 SCORE GAMES | SCORE GAMES 46 Rue des Fossés St Bernard 75005 Paris | FAX (1) 43 29 57 57

CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES
TRUCS & ASTUCES
REVENTE DE VOS JEUX
COTE ARGUS DE VOS JEUX
OU DE VOTRE CONSOLE
NOUVEAUTÉS & PROMOTIONS
COMMANDES 24/24H...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Tel ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F)	CONSOLE 60F			30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

Expire le ...../.....

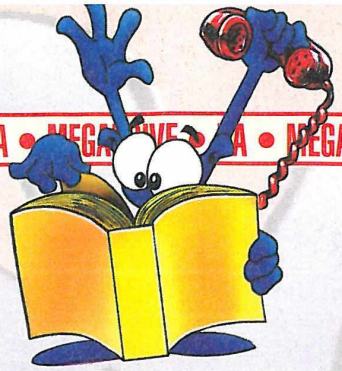
Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

ME 03/96

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 6, Bd du Général Leclerc, 92115 Clichy Cedex



PA • MEGA-CD • PA • GAME GEAR

Batman Return, Winter Olympic, Quackshot, Ecco : 90F l'un...). Tél. après 18H au 44 82 27 03.

Vds 11 jeux MD Light crusader : 290F, la Legende de Thor : 280F, soleil : 240F, Mickey Mania : 130F, Talspin, Batman Returns, Winter Olympic, Quack Shot, Ecco : 90F l'un... Tél. après 18H au 44 82 27 03.

Département 64

Vds MD 2 + 2 man. + 9 jeux dont plusieurs titres récents, le tout en TBE. Tél. au 59 84 73 06.

Département 67

Vds jx MD Legend de Thor : 200F, Soleil : 200F + console MD + 7 jx : 650F. Tél. à Didier au 88 68 57 55.

Vds the Simpson's + Mega Force n°14 avec la soluce du jeu : 100F ou éch. contre Dragon Ball Z. Tél. au 88 57 03 99 ou écrire à NOTH Jérôme, 2 Rue des Framboises, 67220 VILLE.

Département 68

Vds MD + 25 jeux + le menacer, jeux : Sonic 1, 2 et 3, Spindball, James Bond 2, Fantasia, SF2'... prix : environ 3000F avec 4 manettes (MD universelle) le jeu : 150F. Tél. à Jérôme après 18H au 89 71 86 95.

Département 69

Vds 25 jeux MD (Shining 2, NHL94, Flashback, SF2', Syndicate, FIFA, Sonic 2, Megalomania, Powermonger, Monaco GP2, Street 2, Another World, Robocop, Wonderboy 5, Speedball 2...). Tél. au 72 27 16 10.

Département 74

Vds jx MD Ecco, Mortal Kombat II, la Legende de Thor : 150F, Sonic Spinball : 100F, Hauting, Spiderman, Carmen Sandigo : 50F. Tél. aux HR et le soir : 50 71 06 05.

Vds MD + 7 man. dont une à 6 boutons + 14 jeux (avec FIFA, NBA Live 95, Rugby...) prix : 800F état neuf. Tél. après 18H au 50 66 55 60.

Département 75

Vds MD + 9 jeux (Landstalker, Pete Sampras, les Schtroumpfs, Aladdin, Pitfall...) + bible des astuces + 1 pad, le tout : 1500F ou 200F le jeu. Tél. à Hervé après 18H au 43 71 73 28.

Vds 25 jeux MD Wimbledon, FIFA 95, NHL 95, Sonic 2. Ecrire à BOUSEZ Arnaud, 18 Rue de Patay, 75013 PARIS, tél. après 18H au 45 84 08 90.

Département 76

Vds Sonic 3 et 4, Earthworm Jim, Pitfall, Megagames 2, Urban Strike, MM2 : 200F l'un, Ristar, Mr Nutz, NBA JAM, Flashback, Desert Strike, Aladdin : 150F l'un. Ecrire à Eric PREVOT, 17 Rue de la Trinité, 76260 EU.

Vds MD 2 + 22 jx (Soleil, Theme Park, Micro Machine 2, Ecco 2, Earthworm Jim...) + 4 man., le tout : 3700F. Vds aussi GB + 4 jeux + acc. : 500F. Tél. : 35 08 56 61.

Vds MD 2 + 4 pads + 22 jeux (Soleil, Earthworm Jim, Legend de Thor, Ecco 2, Dune 2, Theme Park, Landstalker, Street Of Rage 3, NBA JAM, Dragon's Fury... Tél. à Benjamin le soir au 35 08 56 61.

Département 77

Vds MD 2 + 16 jeux + 2 pads 3 boutons + 2 pads 6 boutons Arcade Power Stick (jeux : Aladdin, SSFII, Eternal Champions, Mickey Mania) prix : 2200F. Tél. après 18H30 au 64 72 18 94.

Vends MD + 4 jeux (Micro Machines 2, Sonic 2, Megagames 2, The Incredible Hulk) en TBE : 850F + 2 pads. Ecrire à BEULQUES Joëlle, 15 Av. du Général de Gaulle, 77330 OZOIR-LA-FERRIERE.

Vds MD 2 + 25 jeux + 2 pad + boîte, prix : 1500F ou le tout : 3800F, vente de jeux séparée possible. Tél. au 64 63 50 72 ou écrire à MACHAZEK Daniel, 3 Rue Cyprien Borgnon, 77860 COUILLY PONT AUX DAMES.

Vds MD + 32X + Menacer + 7 jeux MD et 1 jeu 32X, prix : 950F. Tél. à Alexandre au 64 40 47 17.

Département 78

Vds MD + 3 man. dont 1 à 6 boutons + Game Genie + 18 jx (NBA JAM TE, Flash Back, Soleil, Thor...) : 2500F. Tél. à Stéphane entre 18H30 et 20H30 : 30 93 07 41.

Département 83

Vds Light Crusader : 300F. Tél. à Philippe : 94 96 26 03.

Vds Total Football : 150F, Page Master, Stargate, Asterix Pouvoir Dieux, Tiny Toon, All Stars : 100F pièce, Strider, DJ Boy, Arrowflash, Klay : 50F pièce, game genie : 50F. Tél. à Mr COULON au 94 23 65 33.

Vds FIFA 96, Light Crusader : 200F pce, Total Football : 150F, Stargate, Pagemaster, Tiny Toon, Allstar, Bubsy 2 : 100F pièce, Desert Demolition : 150F, Game Genie : 50F, Klay Arrowflash : 50F. Tél. au 94 23 65 33.

Département 88

Vds jx MD 70F à 200F, FIFA 95, Landstalker, NHL94, le Roi Lion, Aquatic Games... Tél. à Julien ap. 17H : 29 41 69 90.

Département 91

Vds câble reliant console sur écran Amstrad, Amiga, Atari, prix : 105F port compris. Tél. au 69 89 28 98.

Vds MD, 3 man. (1 à 6 boutons) + 19 jeux (Ecco, DBZ, Sonic, VR...) total : 2150F ou console + 5 jeux à 1000F. Tél. à Xavier au 64 90 48 95 le soir ou week-end.

Vds MD + man. Fighter II + 8 jx (Batman For Ever, NBA JAM, Senna GP II, Samouraï Shodown...) le tout en TBE, prix à déb. Tél. à David au 69 41 94 70.

Département 92

Vds MD + M-CD + 16 jeux MD + 10 jeux CD + cartouche pro-cdx + man. arcade + 2 man. pro 4 + 2 man. fil : 1500F. Tél. à Marc au 46 30 97 00.

Vds FIFA Int., NBA 95, Rugby 95, Sonic, Spinball, Ayrton Senna GP, Aladdin : 100F chaque, Tennis Int. Tour, Sonic : 80F chaque, Altered Beast, Alien Storm : 50F chaque. Tél. au 47 76 06 74.

Département 93

Vds MD + 2 man. + 9 jx (Micromachines 2, Zombie...) + Mega-CD + 9 jeux (Final Fight, FIFA Soccer, Pitfall...) : 2500F. Tél. à partir de 17H30 au 48 36 77 65.

Vds jeux MD : 50F Sonic, Ultimate Soccer, Street of Rage 2, 125F : Desert Strike, Summer Challenge, NHL 95, Davis Cup + autres -100F. Ecrire à Mr ORIOT, 104 Av. Henri Barbusse, 93220 GAGNY.

Vds MD + 4 man. (2 à 6 boutons) + 17 jeux : 1800F. Tél. après 18H au 43 63 10 99.

Département 94

Vends ou échange jeux MD (Soleil, Jungle Strike, Flashback, NBA JAM). Téléphoner à Clément le WE ou le mercredi au 48 72 97 59.

Département 95

Vds jeux MD + 2 man. 6 boutons + 17 jeux (Earthworm Jim, Aladdin, Sonic et Knuckles...). Tél. après 18H au 30 35 80 01 ou écrire à PICCHIRILLI Fabrice, 12 rue du Grand Clos, 95270 ASNIERES SUR OISE.

Vends MEGADRIVE + 20 jeux : 1500F, 1 manette + joypad. Téléphoner au 34 19 19 46.

★ SATURN ★

ACHAT

Département 64

Ach. Saturn en bon état à moins de 800F. Tél. à partir de 18H du vendredi au dimanche au 42 35 09 74.

CONTACT

Département 59

Ech. jeux Saturn DBZ, Layer Section MK2, Daytona, Street Fighter Movie. Ech. aussi jeux MD Landstalker, 15 jeux en tout. Ecrire à Mr MARTEL Thierry, D21 rue du 19 Mars, 59590 RAISMES, tel. : 27 28 93 23.

Echange jeux Saturn Street Fighter Movie contre X-Men. Echange aussi Virtua Fighter Remix et jeux MEGADRIVE Landstalker, MK 2, Roi Lion, Ecco 2, Dragon. Téléphoner à Thierry au 27 28 93 23.

Département 78

Echange 8 jx SATURN Myst, VF1, Clockwork Knight, Victory Goal, Robotica, Daytona USA, Astral Shinobi X.

Vds jx MD et éch. jx GG. Téléphoner au 30 93 97 38 ou écrire à BOUILLANT Stéphane, 13 rés. du Village, 78930 GUERVILLE.

Département 82

Ech. VF 2 contre Virtua Cop. Tél. au 63 66 17 48.

VENTE

Département 04

Vends jeux Saturn Virtua Fighter : 100F, Daytona USA : 150F et Theme Park : 150F. Tél. à Thomas au 92 72 90 44 ou écrire à JAECK Thomas, 1 Chemin de la chapelle, 04860 PIERREVERT.

Département 18

Vds Robotica sur Saturn : 250F. Tél. à Sébastien à partir de 17H30 au 48 52 80 36.

Département 28

Vends configuration Saturn avec Daytona USA + CD photo System en cadeau : 2200F et jeux Virtua Cop avec pistolet : 350F et Rayman : 250F. Téléphoner à Thierry au 37 45 82 56.

Département 33

Vds jeux sur Saturn MD, MS, M-CD, GG liste détaillée sur demande en écrivant à Laurent KEROURIO, 45 Rue L. et T. Puyou, 33130 BEGLES (expédition gratuite).

Département 42

Vends Saturn Française + jeux (Panzer Dragoon, Virtua Fighter 2, Sega Rallye...). Téléphoner aux heures de repas au 77 67 05 46.

Département 44

Vds sur Saturn NBA JAM : 250F, VF2 jap. : 300F, Cyber Speedway : 250F, Sega Rallye jap. : 340F, adaptateur jeux USA/JAP. : 200F. Tél. au 40 59 57 99 ou écrire à Sébastien VIE, 44300 NANTES.

Département 54

Vds Theme Park : 250F, Daytona : 200F, Clock Work 1 : 150F. Tél. à Xavier au 83 21 75 67.

Département 75

Vds volant arcade Racer : 300F. Tél. au 43 42 98 13.

Département 93

Vends SATURN version française + 3 jeux Daytona, Sega Rallye USA, Virtua Fighter 2 + 2 manettes + adaptateur JAP/USA, le tout : 2500F. Téléphoner à Jean-Claude au 45 91 23 50.

Vds sur Saturn Victory Goal : 190F, Clockwork Knight : 190F, le Manoir des Ames Perdues : 250F, Virtual Hydlide : 300F, possibilité de vente sur Paris. Téléphoner à Eric au 43 88 14 79.

• Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées. • Ce bon à découper est valable uniquement pour la prochaine parution. •

• Les annonces de nos abonnés sont prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition) •

ÉCRIRE LISIBLEMENT EN MAJUSCULES S.V.P.

Votre département : ★ MEGADRIVE ★ ★ MEGA-CD ★ ★ GAME GEAR ★ ★ MASTER SYSTEM ★ ★ SATURN ★ ★ 32 X ★

☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐ CONTACT

N° 48

A renvoyer à : MEGA FORCE, «P. A.», 6, Bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY CEDEX

CONSOLE-TOI !

WORMS ENFIN SUR MEGADRIVE ET SATURN.

Après avoir rongé les PC jusqu'à la moelle, le jeu de l'année arrive sur ta console. Action et réflexion à gogo...
Les vers vous déclarent la guerre. Vous n'y échapperez pas.

SEGA SATURN

MEGA DRIVE

TEAM 17™

ocean

© 1995 Team 17 Software limited. Sega, Mega Drive and Saturn are trademarks of Sega Enterprises. LTD. All rights reserved.

NOUVEAU NUMERO MOINS CHER

DES ASTUCES

Des milliers d'astuces renouvelées toutes les semaines !

DES SOLUCES

Les solutions complètes des plus grands jeux sur consoles.

DES CODES

Pour l'Action Replay et la Game Genie. La plus grosse banque de codes au monde.

Découvre la ligne officielle MEGA force

en téléphonant au n°1 des astuces

36.69.77.06

COMPOSE CE NUMÉRO DE TÉLÉPHONE SANS INDICATIF ET 24 HEURES SUR 24.

Édité par TÉOFIL - 2,23 francs la minute